

TAMPEREEN YLIOPISTO

---

Elise Kraatila

MUUTTUVIA SÄÄNTÖJÄ, MAHDOTTOMIA TILOJA,  
HELPPOA LUETTAVAA

Intertekstuaaliset suhteet ja tarinamaailman rakentuminen  
postmodernismin jälkeisen ajan fantasiafiktiossa

---

Kertomus- ja tekstiteorian pro gradu -tutkielma  
Tampere 2015

Tampereen yliopisto

Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

KRAATILA, ELISE: Muuttuvia sääntöjä, mahdottomia tiloja, helppoa luettavaa. Intertekstuaaliset suhteet ja tarinamaailman rakentuminen postmodernismin jälkeisen ajan fantasiafiktiossa.

Pro gradu -tutkielma, 128 s. + 5 s. kuvaliite

Kertomus- ja tekstiteorian maisteriopinnot

Maaliskuu 2015

---

Tutkielma käsittelee eri lähteistä laaja-alaisesti materiaalia poimivaa, pastisseista ja genresidonnaisista elementeistä muodostuvaa intertekstuaalista kollaasirakennetta tarinamaailman konstruoinnin välineenä. Tutkimuksen taustalla on havainto tämänkaltaisen moneen suuntaan viittaavan intertekstuaalisuuden yleistymisestä englanninkielisessä nykykulttuurissa ja erityisesti fantasiafiktiossa. Kollaasimaista intertekstuaalisuutta myös käytetään nimenomaan ontologisena keinona, tarinamaailman rakentamisen lähtökohtana. Imitoidun ja lainatun materiaalin pohjalta luodaan siis mielikuvaa materiaalisesta, navigoitavissa olevasta tilasta, joka toimii oman sisäisen logiikkansa puitteissa. Ilmiötä tarkastellaan kahden edustavan esimerkkiteoksen, Bill Willinghamin *Fables*- ja Mike Careyn *The Unwritten* -sarjakuvien analyysin avulla, ja samalla ilmiö liitetään laajempaan kulttuuriseen taustaansa, erityisesti postmodernismin jälkeiseen fiktion ja niin kutsuttuun tarinoiden paluuseen sekä fantasia- ja genrefiktion perinteisiin.

Tutkielman johtoajatus on, että kohdeteosten edustamassa nykyfiktiossa kaunokirjallisuuden vieraannuttava vaikutus siirretään niin kutsutusta vaikeutetusta muodosta ontologiselle tarinamaailman tasolle – näin luodaan huomattavan outoja ja moniulotteisia maailmoja, jotka kuitenkin tehdään monenlaisten tekstuaalisten lukuohjeiden avulla lukijalle helposti kuviteltaviksi. Alati vaihtelevan genrelogiikan puitteissa toimivat tarinat luovat kuvaa maailmasta, jonka sisäinen logiikka ei ole yhtenäinen, vaan vaihtelee tilanteen mukaan. Tarinamaailman rakentuminen pastissisista elementeistä sekä lukuisat metaleptiset siirtymät yhdistettynä fantasiafiktio- konkreettista tilavaikutelmaa luovaan logiikkaan tuottavat maailmoja, jotka tilallisina kokonaisuuksina ovat fragmentaarisia ja loogisesti mahdottomia. Kuitenkin teosten läpi tunkevat tarinankerronnan ja todellisuuden hahmottamisen suhdetta käsittelevät metanarratiivit sekä monenlaiset metafiktiiviset lukuohjeet tekevät näihin moniulotteisiin maailmoihin sijoittuvista tarinoista helppoa ja immerssiivistä luettavaa. Tarkastelun kohteena ovat ne tekstuaaliset keinot ja kirjalliset konventiot, joiden avulla mielikuvaa tietynlaisesta maailmasta välitetään lukijalle, sekä näiden keinojen merkityssisältöjen muodostuminen suhteessa tarinankerronnan perinteisiin.

Olellaisia teoreettisia kehyksiä tutkimuksessa ovat pastissisen intertekstuaalisuuden tutkimus, fantasiaa ja yleisemmin genrefiktiota koskeva tutkimus sekä ne teoreettiset avaukset, joita viime vuosina on tehty kohti postmodernismin jälkeisen fiktion poetiikkaa. Näitä teoriakeskusteluja yhteen törmäyttämällä pyritään tuomaan uutta näkökulmaa kuhunkin keskusteluun sekä luomaan teoreettisia malleja, joiden avulla kohdeteosten kaltaista postmodernismin ja fantasiafiktio- perilliseksi syntynyttä tarinankerrontaa voidaan tarkastella.

---

Asiasanat: pastissi, genre, postmodernismi, fantasiafiktio, tarinamaailma, Bill Willingham, Mike Carey

## SISÄLLYS

1. Johdanto	1
1.1. Kohdeteoksista	3
1.2. Tutkielman teoreettiset lähtökohdat ja rakenne	6
2. Pastisseista rakennettu maailma	14
2.1. Tyyllilliset imitaatiot, yhdistelmäpastissit ja kollaasit	16
2.2. Pastissiuden tunnistettavuus ja tiedostaminen	23
2.3. Intermediaalisuus	29
2.4. Postmoderni pastissi ja sen jälkeläiset	34
3. Muuttuvia sääntöjä: epätarkka intertekstuaalisuus ja genrefiktion logiikka	39
3.1. Genrefiktio ja tarinamaailman pelisäännöt	41
3.2. Fantasiamoodi ja maailma: tarinankerronnan hiekkalaatikko	48
3.3. Ristiaallokossa ja törmäyskurssilla: vuorovaikuttavat genret	53
3.4. Tunne oma tarinasi: genretietoiset henkilöhahmot	60
4. Mahdottomia tiloja: kollaasimaailman rikkinäinen ontologia	65
4.1. Fantasiamoodi ja tilan materiaalisuus	67
4.2. Metalepsis ja maailmasuhteiden paradoksi	74
4.3. Fiktiivisyyden tematisointi maailmanselityksenä	79
4.4. Tommy Taylor ja vertauskuvallinen valas: metaforien konkretisointi	85
5. Helppoa luettavaa: itseään selittävät maailmat	91
5.1. Metafiktio lukuohjeena	95
5.2. Kuvitteleva lukija ja kerrotun maailman tematiikka	101
5.3. Itsetietoisuus ja immersio: maailman kokemisen kaksi puolta	107
5.4. Tarinoitaan suuremmat maailmat ja kertomus merkitysten lähteenä	112
6. Lopuksi	117
Lähteet	120
Kuvaliitteet	

## 1. JOHDANTO

A terraced house (no. 1, One End Street) thundered past them to break upon the wall of the tower. Up in the sky, a stately home rolled end over end, grounds and all; fountains in its grottoes, croquet hoops on its lawns. Crusader forts. Boarding schools. Dark Towers. Ministries of Peace and Love and Truth. The Houses of Secrets, Mystery, Silk, Night, Leaves and Usher. Pemberley. Northanger Abbey. Toad Hall and Cold Comfort Farm. Isles of Plenty. Mountains. Of Doom. Heights both Wuthering and non-wuthering. The Dragon Aeries and The Dismal Terraces, The Hanging Gardens and The Caves of Criccieth. The no-place-like-homes of a thousand million imaginings. (*U7*, 1, 18–19.)

Englanninkielisessä nykyfiktiossa on nähtävissä uusi ja mielenkiintoinen lainaamisen, imitaation ja aiemmasta fiktioista poimittujen elementtien yhdistelyn trendi. Trooppeja, ja elementtejä ammennetaan tunnetuista kaunokirjallisista teoksista ja muista kertomuksista sekä tarinankerronnan tyyllilajeista, ja niiden pohjalta luodaan uusia, yllättäviä kokonaisuuksia – kuten yllä lainatussa katkelmassa Mike Careyn *The Unwritten* -sarjakuvateoksesta, jossa englanninkielisen kirjallisuuden klassiset ja ikoniset miljööt törmäävät toisiinsa osana kaunokirjallista hirmumyrskyä. Tällaisessa fiktiossa postmodernismin tietoisuus taiteen keinotekoisuudesta ja aiemman taiteen päälle rakentumisesta yhdistyy populaarille genrefiktiolle ominaisiin helposti hahmotettaviin ja immersiiivisiin kertomuksiin. Niissä eri lähteistä lainaava, postmodernismiin liitetty yhdistelmäpastissi ottaa roolin tarinamaailman rakenteena, jonka pohjalta tuohon maailmaan sijoittuvien kertomusten merkityksiä tuotetaan. Tuloksena on juuristaan ja vaikutteistaan eksplisiittisen tietoista tarinankerrontaa, joka käsittelee todellisuuden ja fiktion suhdetta mukaansatempaavien fantasiakertomusten muodossa ja juhlistaa niin tehdessään ihmisten tapaa kertoa tarinoita – ja luoda uusia, ihmeellisiä maailmoja.

Käsittelen pro gradu-tutkielmassani eri lähteistä materiaalia lainaavan pastissisen intertekstuaalisuuden sekä populaarifiktion genreihin assosioituvien trooppien käyttöä tarinamaailmojen rakennusaineena. Perehdyn erityisesti siihen, miten lukuisista lähteistä elementtejä ja tyylipiirteitä lainailevassa fiktiossa intertekstuaaliset kytkökset tuottavat merkityksiä ja lukuohjeita, joiden pohjalta kertomuksen taustalle konstruoituva fiktiivinen todellisuus muodostuu hahmotettavaksi. Tarkastelen siis tarinamaailmoja kertomusten esittäminä ja implikoimina fiktiivisinä todellisuuksina, jotka muodostavat tarinankerronnalle muun muassa taustan, sisäisen logiikan ja miljöön. Erityisesti keskityn tarinamaailmojen luomiseen materiaalisiksi todellisuuksiksi, jotka tarjoavat niissä tapahtuvien kertomusten fyysisen ympäristön, sekä maailmojen sisäisen toimintalogiikan hahmottumiseen genreassosiaatioiden pohjalta. Tällöin genrefiktion konventioiden avulla ohjataan lukijan odotuksia tiettyyn suuntaan ja luodaan siten säännöt, joiden puitteissa toiminta maailmassa tapahtuu. Yhtäältä maailma konstruoidaan kerronnassa, toisaalta tarinamaailman logiikka ja sisäiset pelisäännöt määrittävät kerronnan

mahdollisuuksia ja merkityksiä (Herman 2009, 106–107). Tarinamaailma on siis keinotekoinen kuviteltu todellisuus, joka muodostuu kertomuksen ja lukijan vuorovaikutuksessa. Oman tarkasteluni kohteena tällaisessa fiktiivisen todellisuuden kuvittelussa ovat ne intertekstuaaliset elementit, joiden pohjalta kuvitellun maailman merkitykset syntyvät – ennen kaikkea suhteessa muuhun fiktion sekä tarinankerronnan perinteisiin ja konventioihin.

Etenkin postmodernissa kirjallisuudessa sekä tieteis- ja fantasiafiktiossa kysymykset fiktiivisen maailman rakenteesta, olemuksesta ja konstruoidusta luonteesta ovat keskeisessä roolissa kyseisenlaisten teosten tulkinnan kannalta (ks. McHale 1987, 74; Roine 2013, 27–28). Tässä tutkielmassa osoitan, kuinka tutkimuskohteiksi valitsemieni sarjakuvien tarinamaailmat rakentuvat toisiinsa eri tavoin linkittyvistä pastisseista muodostaen monitasoisia ja -särmäisiä intertekstuaalisia kokonaisuuksia, jotka fiktiivisinä maailmoina ovat ontologisesti monimutkaisia, itsereflektiivisiä ja kulttuurisesta kontekstistaan eksplisiittisen tietoisia. Pastisseja ja genresidonnaista kuvastoa runsaasti hyödyntävä ja sekoittava fiktio etualaistaa suhteensa aikaisempaan fiktion ja rakentuu avoimesti aiempien tarinoiden ja tarinankerronnan traditioiden pohjalle. Näin kertomuksen implikoima fiktiivinen todellisuus täydentyy intertekstuaalisten vihjeiden ja tiettyjen genresidonnaisten trooppien välittämän informaation mukaan – ei siis niinkään esimerkiksi todelliseen maailmaan sitoutuneen arkikognition avulla, kuten kognitiivisessa narratologiassa on usein ajateltu (ks. Mäkelä 2011, 14; vrt. Ryan 1991, 31). Tuloksena on voimakkaan metafiktivistä tarinankerrontaa, ja tällaisia keinoja hyödyntävät kertomukset ovatkin tyypillisesti jollain tasolla tarinoita tarinoista.

Tarkasteluni kohteena tässä tutkimuksessa on uusi englanninkielinen sarjakuvamuotoinen fantasiafiktio. Pääasialliseksi aineistokseni olen valinnut kaksi intertekstuaalista palapeliä: Mike Careyn kirjoittaman ja Peter Grossin piirtämän sarjakuvaromaanin *The Unwritten* (U1–7) sekä Bill Willinghamin kirjoittaman ja enimmäkseen Mark Buckinghamin piirtämän, jo eppisiin mittoihin paisuneen *Fables*-sarjakuvateoksen (F1–12 ja 14–18;<sup>1</sup> *1001 Nights of Snowfall*).<sup>2</sup> Näissä teoksissa lukuisia eri teoksia jäljittelevät pastissiset elementit, kuten saduista tutut henkilöhahmot tai Gustave Dorén piirroksia jäljitellen luotu viktoriaaninen Lontoo, muodostavat niiden tarinamaailmat. Samaan ontologiseen kokonaisuuteen yhdistetään näin useista toisiinsa liittymättömistä teoksista poimittuja elementtejä: henkilöhahmoja, esineitä, miljöitä ja jopa katkelmia tarinoista. Yksittäisten pohjateosten imitoinnin lisäksi pastissisina elementteinä

---

<sup>1</sup> Osan 13 (*The Great Fables Crossover*) jättäminen tämän tutkimuksen ulkopuolelle ei johdu taikauskosta vaan siitä, että kyseinen osa on crossover *Fables*-teoksen ja sen spin off -sarjakuvan *Jack of Fables* välillä. Sitä olisi näin ollen vaikea käsitellä kiinnittämättä laajemmin huomiota *Jack of Fables* -teokseen, ja tämän tutkimuksen laajuuteen nähden materiaalia on muutenkin tarpeeksi.

<sup>2</sup> Viittaatan tässä työssä sarjakuvien trade paperback -albumeihin. Alun perin ne on julkaistu kuukausittain ilmestyneinä irtonumeroina.

kohdeteoksissani voi pitää tietyille kertovan fiktion genreille, kuten dekkarille tai film noirille, tyypillistä ilmaisua imitoivia jaksoja. Kutsun tämänkaltaista pastisseista rakentuvaa tarinamaailmaa *intertekstuaaliseksi kollaasiksi*. Tässä tutkielmassa käsittelen sitä, miten valitsemieni kohdeteosten kollaasimaailmat rakentuvat ja miten eri lähteitä jäljittelevät pastissit vuorovaikuttavat keskenään ja muokkautuvat asettuessaan osaksi uutta ontologista kokonaisuutta. Esimerkiksi henkilöhahmojen roolit ja suhteet voivat muuttua, alkuperäisten tarinoiden osat saada uuteen kontekstiin liittyessään aiemmasta poikkeavia merkityksiä ja alkuperäisissä teoksissaan metaforisessa asemassa olleet tarinaelementit muuttua konkreettisiksi.

Kiinnostukseni kohteena tässä tutkimuksessa ovat siis teoksissa esiintyvien erilaisten ja eri lähteistä ammentavien intertekstuaalisten elementtien tarinamaailmaan tuottamat merkitykset, joiden pohjalta lukija kuvittelee fiktiivisen todellisuuden. Keskityn analysoimaan tarinamaailmojen sisäistä rakentumista Careyn ja Willinghamin teoksissa, en niinkään niiden intertekstuaalisten elementtien suhdetta tarinamaailman ulkopuolisiin teksteihin – joskin nämä ulkopuoliset tekstit toimivat toki kontekstina, jota vasten kohdeteosteni sisältämiä tekstienvälisiä viittauksia tulkitaan. Voimakkaasti ja itsetietoisesti intertekstuaalinen teos laajenee pastissisten ja genresidonnaisten elementtiensä kautta itsensä ulkopuolelle ja määrittää itse oman tulkintakontekstinsa, mikä tarinallisuutta korostavassa teoksessa tuo olennaisen lisäulottuvuuden teosten tulkintaan.

## 1.1. Kohdeteoksista

Pääasialliset kohdeteokseni ovat angloamerikkalaisia sarjakuvia<sup>3</sup> – tämän taiteenlajin piirissä kuvaamani kaltaisesta tavasta rakentaa maailmoja ja käsitellä fantastisia tarinaelementtejä on viime vuosina tullut kovin trendikästä. *Fables*-teoksen luoja Bill Willingham käyttää *The Unwritten* -teoksen ensimmäiseen albumiin, *Tommy Taylor and the Bogus Identity*, kirjoittamassaan esipuheessa tästä trendistä jokseenkin kömpelöä termiä LAF:

--which of course must stand for: Literature-based fantasy; Animal fantasy; and Fairy tale fantasy – grouped together because they belong together. They're inseparably part of the same new movement. (Willingham 2010. *UI*, esipuhe, 1.)<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> *The Unwritten* -teoksen luoja Mike Carey on itse asiassa britti, mutta DC Comicsin julkaisemia sarjakuvia pidetään yleensä amerikkalaisina teoksina kirjailijan kansallisuudesta riippumatta (sama koskee esim. Neil Gaimanin *Sandman*-teosta).

<sup>4</sup> *The Unwritten* -teoksen *trade paperback* -albumeissa ei, kiusallista kyllä, ole sivunumeroita. Viittaa vastaisuudessa kyseiseen teokseen siksi siten, että ensimmäinen ilmoitettu numero viittaa siihen, monesko luku (lehden numero, *issue*) albumin sisällä on kyseessä, jälkimmäinen puolestaan sivuun kyseisessä luvussa. *Trade paperback* -julkaisuun laadittu esipuhe ei kuitenkaan luonnollisesti sijoitu mihinkään näistä luvuista.

Willinghamin LAF vaikuttaisi siis viittaavan suurin piirtein samaan ilmiöön, josta itse käytän tässä tutkielmassa nimitystä intertekstuaalinen kollaasi, mutta rajaavan tiukemmin viittausten kohteiksi nimenomaan sadut, kaunokirjallisuuden klassikot ja eläinfaabelit. Itse kiinnitän huomiota näiden kolmen olennaisen jäljittelyn kohteen lisäksi genreimitaatioon sekä visuaalisiin pastisseihin, jotka sarjakuva muotona mahdollistaa. Pastissien avulla maailmaa rakentava, saduista, myyteistä ja kaunokirjallisuuden klassikoista aineistoaan ammentava tarinankerronta on Willinghamin mukaan valtaamassa alaa amerikkalaisessa nykysarjakuvassa ja ottamassa paikkaa omana genrenään perinteisen supersankarisarjakuvan ohella. Ilmiö ei enää ole nähdäkseni aivan uusi – merkittävänä varhaisempaa esimerkkinä samankaltaisesta tarinankerronnasta graafisessa romaanissa mainittakoon Neil Gaimanin *The Sandman* -eepos (1988–1996) – joskin se on kiistämättä voimistunut viime vuosina. Aineistoksi valitsemieni teosten lisäksi intertekstuaalista kollaasirakennetta hyödyntävistä uudemmissa amerikkalaisista graafisista romaaneista on syytä mainita Alan Mooren ja Melinda Gebbien *Lost Girls* (2006), unohtamatta aiemmin mainittujen teosten poikimia spin off -sarjoja, kuten Mike Careyn *Lucifer* (2000–2006), Bill Willinghamin *Jack of Fables* (2006–2011) ja Chris Robersonin *Cinderella: From Fabletown with Love* (2009–2010).

Eri lähteistä lainattujen pastissisten elementtien yhdistely yhteen ja samaan itsetietoiseen fantasiamaailmaan ei toki ole vain sarjakuvalle ominainen keino. Samankaltaista intertekstuaalista kollaasirakennetta hyödyntävät nähdäkseni myös muun muassa Sir Terry Pratchettin *Kiekkomaailma*-romaanit, etenkin niin kutsutut ”noitakirjat”, Matt Groenigin luoma *Futurama*-animaatiosarja (1999–2003 ja 2008–2013), Dreamworksin animaatioelokuva *Shrek* (2001) jatko-osineen ja saman studion elokuva *Rise of the Guardians* (2012). Ilmiö ei siis suinkaan rajoitu mihinkään tiettyyn mediumiin, vaan on havaittavissa lähes millä tahansa (populaari)kulttuurin<sup>5</sup> kentällä. Pro gradu -tutkielman laajuuden huomioon ottaen olen katsonut parhaaksi pidättäytyä mediarajat ylittävistä näkökulmista ja pitää rajaukseni pääasiallisesti sarjakuvissa. Näin pystyn paremmin tarkastelemaan myös sitä, miten nimenomaan sarjakuvalle ominaiset keinot mahdollistavat eri mediuksista ammentavien pastissien luomisen, sekä sitä, miten sarjakuva muotona vaikuttaa esimerkiksi satujen tai klassikkoromaanien uudelleenkerrointiin. Molemmissa kohdeteoksissani muun muassa piirrostyylillä vaihtelee sen mukaan, minkä tyyppisessä

---

<sup>5</sup> Populaarikulttuuri-käsitteessä sanalla ”populaari” (*popular*) on yleisessä kielenkäytössä kaksi merkitysaspektia. Yhtäältä se merkitsee sananmukaisesti suosittua ja pidettyä (ja hyvin myyvää), toisaalta sanan käytöllä usein implikoidaan, että tämä laajalti suosittu ja pidetty kulttuuri on jollain tapaa alemmaa taidetta, vähemmän laadukasta, kiinnostavaa tai hyvällä maulla tehtyä kuin niin kutsuttu ”korkeakulttuuri” (ks. Kukkonen 2011, 13–14). Tässä tutkimuksessa käytän ”populaari”-etuliitettä sanan ensin mainitussa, kirjaimellisessa merkityksessä, eikä tarkoitukseni ole mieltää sitä arvottavaksi. Omien kohdeteosteni kaltaiset niin kutsutuja ”pop-kulttuuriviittauksia” ja viittauksia klassikkoromaaneihin surutta yhdistelevät nykykulttuurin tuotteet myös pakoilevat nähdäkseni tietien tahtoen luokittelua ”korkeaan” ja ”matalaan” kulttuuriin ja pyrkivät näin purkamaan populaarikulttuuriin (ja sarjakuviin muotona) yhdistettyjä negatiivisia konnotaatioita.

tarinassa kulloinkin seikkaillaan. *The Unwritten* on esimerkiksi päätarinansa primäärin maailman osalta piirrostyyliltään suorastaan kliininen ohuine viivoineen – kuin korostaakseen sitä, että tarinassa todelliseksi maailmaksi esitetty tarinan taso on pohjimmiltaan vain heijastumaa sitä muodostavista ja muokkaavista tarinoista. *Fables*-teoksen piirrosjälki puolestaan alkaa esimerkiksi mukailta Ivan Bilibinin kuuluisia kuvituksia venäläisiin kansansatuihin kun seikkaillaan venäläisten satujen maailmassa. Tällaiset seikat on kohdoteosteni analyysissä syytä ottaa huomioon, vaikkei tämän tutkielman pääpaino sinänsä olekaan sarjakuvamuodon tutkimuksessa.

Mike Careyn kirjoittama ja Peter Grossin piirtämä *The Unwritten* esittää maailman, jossa ihmiskunnan kollektiiviseen tietoisuuteen on painunut syvälle ennenkuulumattoman menestyksekkäs, laajalti luettu ja rakastettu, silmälasipäisestä poikavelho Tommy Taylorista kertova kirjasarja. Kyseinen teos on ilmiselvästi pastissi todellisesta suositusta nuortenfantasiasarjasta nimeltä *Harry Potter*, ja kuin varmemmaksi vakuudeksi tämä yhteys vielä ilmaistaan suoraan heti sarjan ensimmäisen osan alussa: ”People have seen similarities with *Harry Potter*” (UI, 1, 9). Sarjakuvan maailmassa todellista maailmaa representoivalla primäärisellä tarinatasolla päähenkilönä toimii edellä mainitun kirjallisen ilmiön luoja Wilson Taylorin poika Tom Taylor, joka perustuu olennaiselta osin tosielämän Risto Reippaaseen, A. A. Milnen poikaan Christopher Robin Milneen. Tom Taylorin identiteetti on nimittäin niin sekoittunut hänen pohjaltaan luotuun fiktiiviseen Tommy Taylorin hahmoon, että häntä ja maailmanlaajuisesti rakastettua poikavelhoa on vaikeaa, ellei tarpeetonkin erottaa toisistaan – ainakin kaikkien muiden paitsi Tomin itsensä mielestä. Sarjakuvasarjan ensimmäisessä albumissa *Tommy Taylor* -kirjojen elementit alkavat tunkeutua Tomin elämään pahentaen tämän identiteetikriisiä entisestään.

Tomin kumppaneiksi lyöttäytyvät media-alan opiskelijana esittäytyvä Lizzie Hexam, joka tosin on samalla ainakin jollain tasolla henkilöahmo Charles Dickensin romaanista *Our Mutual Friend*, ja Pulitzerin arvoista tarinaa metsästävä toimittaja Richie Savoy, josta melko pian tulee vampyyri. Kolmikon jokaisella henkilöllä on siis vahva suhde fiktion ja tarinoihin,<sup>6</sup> ja pian myös historian merkittävät tarinat alkavat tunkeutua sarjakuvan maailmaan. Pastissien avulla läsnä olevat tarinat ovat teoksen primääriin maailmaan nähden yhtäältä sisäkkäisiä, toisaalta rinnasteisia ontologisia tasoja, joiden välillä hahmot siirtyvät enemmän tai (yleensä) vähemmän sulavasti maagisen ovenkahvan ja muiden vastaavien konstien avulla. Populaarifiktio genreillä ja fantasian konventioilla leikittelevä tarina tarvitsee tietenkin myös pahiksen. Aluksi tämän roolin ottaa sisäiskertomuksen tasolta primääriin maailmaan tunkeutuvan metalepsiksen muodossa *Tommy Taylor* -kirjasarjan antagonistin, vampyyri Count Ambrosio (joka muistuttaa jossain määrin

---

<sup>6</sup> Essi Varis käsittelee tuoreessa lisensiaatintutkimuksessaan ansiokkaasti *The Unwritten* -teoksen henkilöahmojen monisyisiä identiteettejä hahmojen konstruktion näkökulmasta (Varis 2013, 160–179).



Voldemortia). Tarinan siirtyessä itsetietoisemmalle tasolle alkaa kulsseista kuitenkin hahmottua tarinan todellinen uhka, okkultistinen salaseura Cabal, joka hallitsee kaikkea fiktiota ja sitä kautta ihmiskunnan mielikuvitusta ja kollektiivista alitajuntaa – ja täten epäsuorasti maailmaa.

Bill Willinghamin kirjoittama ja enimmäkseen Mark Buckinghamin piirtämä *Fables* kertoo New York Cityssä vaikuttavasta satuhahmojen pakolaisyhteisöstä, jonka muodostavat omista satumaailmoistaan (Homelands) maanpakoon joutuneet henkilöahmot, johtajinaan Snow White (Lumikki) ja Bigby Wolf (Iso paha susi). Satuhahmojen uusi kotimaailma, ”maallinen” (mundane) maailma, on teoksen kokonaiskosmologiassa todellisuus, jossa henkilöahmojen aiemmat satumaiset seikkailut ovat laajalti tunnettuja tarinoita. Eri saduista kotoisin olevat hahmot edustavat Fabletownin värikkäässä yhteisössä metonyymisesti omia satumaailmojaan, jotka näin asettuvat rinnakkain yhtäaikaaisesti olemassa oleviksi ontologiseksi tiloiksi. Maailmoiden välillä siirtyillään, kuten Careyn teoksessa, erilaisten portaalien, taikaesineiden ja muiden kommervenkkiä avulla. Teoksen satuhahmot ovat jättäneet kotimaansa hylätessään aiemman elämänsä taakseen, ja tyypillisesti he näyttelevätkin sarjakuvateoksessa kovin erilaista roolia kuin alkuperäisissä saduissaan. Iso paha susi on sheriffi, Tuhkimo kansainvälinen supervakooja, ja Pinokkio-sadusta tuttu herttainen puuseppä Geppetto on puolivahingossa ryhtynyt fantasiagenrelle perinteiseksi mustaksi ruhtinaaksi ja valloittanut verisellä rautakouralla protagonistien kotimaailmat. Teoksessa keskeisimpiä jäljittelyn kohteita ovat klassiset sadut, ja satumaisuuden ja realistisemmän kerronnan vastakkainasettelu on keskeinen merkitysten luomisen väline. Satujen lisäksi yleisiä pastissin kohteita ovat lastenlorut, legendat ja klassiset lastenkirjat, kuten *Ihmemaailma Oz* ja *Viidakkokirja*.

Molemmat kohdeteokseni ovat mielestäni edustavia esimerkkejä intertekstuaalisen kollaasin käytöstä tarinamaailman rakenteena graafisessa romaanissa. Teoksille on ominaista maailmojen rakentuminen fragmentaariseksi ja intertekstuaalisesti moniulotteisiksi monimaailmaisiksi tiloiksi, multiversumeiksi, toden ja fiktion rajojen esittäminen vähintäänkin häilyvinä sekä vahvasti itsereflektiivinen ja genretietoinen kerronta. Teosten monitahoiset maailmat tarjoavat tutkimusongelmani kannalta hedelmällisen analyysin kohteen, ja niiden lähiluvun avulla pystyn esittämään yleistettäväksi kelpaavia huomioita intertekstuaalisen kollaasin käytöstä genretietoisten fiktiivisten maailmojen luomisessa.

## **1.2. Tutkielman teoreettiset lähtökohdat ja rakenne**

Tässä tutkielmassa tarkasteluni kohteena ovat Careyn ja Willinghamin sarjakuvateosten tarinamaailmat ja niiden rakentuminen. Tarinamaailmalla tarkoitan mielikuvaa fiktiivisestä todellisuudesta, joka tarjoaa tilalliset ja ajalliset raamit sekä oman sisäisen logiikkansa mukaisen

sääntöjärjestelmän, joiden puitteissa kyseiseen maailmaan sijoittuvat tarinat tapahtuvat. Tämän tutkimuksen puitteissa keskityn maailmallisuuden monista aspekteista erityisesti kahteen, tilallisuuteen ja sääntöjärjestelmiin.<sup>7</sup> Tiedostan, että tarinamaailma on lukijan ja tekstin vuorovaikutuksessa syntyvä mielikuva ja tässä mielessä konstruktio, joka lukijan näkökulmasta rakentuu lukuprosessin myötä ja tulee tätä kautta ymmärrettäväksi – mentaalinen malli, kuten David Herman sen ilmaisee (Herman 2002, 2). Tarinamaailma on siis olemassa tekstin kautta tapahtuvassa kertomuksen ja sen lukijan välisessä vuorovaikutuksessa (ks. Eco 1990, 67; Alber 2013, 48). Se hahmottuu teosten kerronnan elementtien ja yksityiskohtien sekä sarjakuvakerronnan tapauksessa luonnollisesti myös visuaalisen materiaalin pohjalta.

En ole kuitenkaan tämän tutkimuksen yhteydessä kiinnostunut sinänsä niistä kognitiivisista malleista ja keinoista, joiden avulla lukija ottaa selkoa fiktiivisestä maailmasta – tällaista näkökulmaa vaivaa mielestäni lähes väistämättä liiallinen subjektiivisuus ja yksinkertaistaminen. Lisäksi kognitiivinen tapa tarkastella maailmoja ei tavallisesti toimi kunnolla sellaisten tarinamaailmojen hahmottamiseen, jotka eivät samastu luontevasti todelliseen maailmaan<sup>8</sup> – kuten Merja Polvinen toteaa, ”kognitiivisella kirjallisuudentutkimuksella on taipumus keskittyä siihen, miten fiktio on todellisuuden kaltaista, tai sitä kohdellaan kuten todellisuutta” (Polvinen 2012, 104).<sup>9</sup> Ajatus, että fiktiivisiä maailmoja hahmotettaisiin yksinomaan samankaltaisella kognitiivisella välineistöllä kuin todellista maailmaa on nähdäkseni jo lähtökohtaisesti ongelmallinen: fiktiiviset maailmat eivät ole samastettavissa todellisuuteen tai fiktiiviset kertomukset elämään – ne ovat ”tietoisesti konstruoituja, kulttuurisia artefakteja, *teoksia*”, kuten Hanna-Riikka Roine sen ilmaisee (Roine 2013, 22). Käsitellessäni lukijan asemoitumista suhteessa tarinamaailmaan tämän tutkimuksen viidennessä luvussa tarkoitan lukijalla teoreettista konstruktiota, joka on hahmotettavissa fiktiivisen kertomuksen tarjoamien lukuohjeiden pohjalta – tällainen teoreettinen lukija on osa kertovan tekstin rakennetta, tekstin itsensä ehdottama näkökulma maailman tulkintaan (ks. Mäkelä 2011, 15).

---

<sup>7</sup> Ajallisuus on ilman muuta myös olennainen tarinamaailmojen aspekti, mutta nimenomaan intertekstuaalisen kollaasirakenteen näkökulmasta tilallisuus ja sääntöjärjestelmät ovat nähdäkseni olennaisempia tarkastelun kohteita. Ajallisuus on näistä aspekteista myös selkeästi eniten tutkittu kertomuksetutkimuksessa (ks. Ryan 2012; Zoran 1984, 310).

<sup>8</sup> Selvennettäköön varmuuden vuoksi, että tässä tutkielmassa ”todellisuus” tai ”todellinen maailma” viittaa siihen (toki kaikenlaisten mielikuvien ja kuvitelmien kautta hahmottuvaan) maailmaan, joka ei ole fiktiivinen. Mahdollisten maailmojen teoriassa tämä todellisuus nähdään sinä maailmana, joka ei ole pelkästään mahdollinen, vaan toteutunut, aktuaalinen (Ryan 1991, 27). Tolkien kutsuu sitä primääriksi maailmaksi erotuksena sekundaarisesta maailmasta, jonka luoja on lahjakas ihminen siinä missä primäärin maailman luoja on kaiketikin Jumala (Tolkien 2002, 72–73). Tähän teoriaan en ota kantaa. Omassa terminologiassani primääri maailma viittaa siihen maailmaan, joka kohdeteosteni diegesiksessä esitetään maailmana, josta muita maailmoja konstruoivat tarinat ovat peräisin.

<sup>9</sup> Kaikki suomennokset ovat omiani, ellei toisin mainita.

Fiktiivisen teoksen keinotekoisuus ja asema kulttuurituotteena vaikuttavat väistämättä siihen, miten fiktiivinen maailma ymmärretään. Kaunokirjallisen teoksen maailmaa hahmotettaessa sille annetaan merkityksiä suhteessa paitsi todellisen maailman lainalaisuuksiin, myös (ja kenties ensisijaisesti) suhteessa niihin tarinankerronnan traditioihin, joihin se viittaa – fiktion tulkinnalliset lähtökohdat ovat näin riippuvaisia muusta fiktiosta, mikä kohdeteosteni kaltaisessa eksplisiittisen intertekstuaalisessa tarinankerronnassa korostuu entisestään (ks. myös Turk 2011, 297). Esimerkiksi genrefiktion maailman sisäinen logiikka tulee lukijalle ymmärrettäväksi suhteessa muihin saman genren teoksiin, ja tietoisuus genrelle tyypillisestä kerronnasta ohjaa lukijan odotuksia siitä, mitä tarinassa tulee tapahtumaan. Fantasiafiktion kaltaiset, todellisuudesta radikaalisti poikkeavia maailmoja kuvaavat ja genreen tulkintakontekstina nojaavat teokset on kognitiivisessa tarinamaailmojen tutkimuksessa usein sivuutettu kokonaan, ja ylipäänsä arkikognition tulkinnan lähtökohdaksi ottava lähestymistapa antaa hyvin vähän työkaluja Careyn ja Willinghamin teosten esittämien outojen maailmojen analyysiin.<sup>10</sup>

Lukijan kognitiivisten prosessien sijaan keskityn tarkastelemaan tarinamaailman rakentumisesta ikään kuin toiseen suuntaan: millaisia tekstuaalisia elementtejä fiktiivisen maailman rakentamisessa käytetään, jotta se välittyy lukijalle juuri sellaisena kuin se välittyy. Näillä tekstuaalisilla piirteillä tarkoitan tässä yhteydessä nimenomaan niitä intertekstuaalisia yhteyksiä muuhun fiktion, joiden avulla oudon tarinamaailman ymmärrettäväksi tekevä tulkintakonteksti luodaan – ensinnäkin pastisseja, toisekseen genrekonventioita. Kohdeteoksissani maailman tilallista täydentämistä ohjaavat pastissiset viittaukset satuihin, maailmankirjallisuuden klassikoihin ja muihin tunnettuihin teoksiin, ja näiden pastissien tuottaman intertekstuaalisen tulkintakontekstin pohjalta voidaan luoda vaikutelma laajasta ja moniulotteisesta fiktiivisestä maailmasta – hyvin vähäisenkin kielellisen ja kuvallisen informaation avulla. Intertekstuaalinen kollaasimaailma on näin ikään kuin parasiittisessa suhteessa imitoimiinsa teoksiin käyttäessään lainattua materiaalia omien maailmojensa rakennusaineena. Maailmojen sisäisen, arkijärjelle vieraan logiikan puolestaan tekee helposti ymmärrettäväksi ja seurattavaksi genresidonnaisten kerronnan konventioiden uskollinen noudattaminen, jonka avulla maailma saadaan kaikessa vieraudessaankin vaikuttamaan yllättävän tutulta. Kolmas vaikutelmaa maailmasta välittävä tekijä kohdeteoksissani on avoin metafiktio, joka asettuu kommentoimaan maailman outoutta ja selittämään sen toimintaa.

---

<sup>10</sup> Toinen huomionarvoinen seikka, jonka kognitiivinen näkökulma tarinamaailmoihin on taipuvainen sivuuttamaan, on se, että maailmat eivät ole aina aivan tiiviissä ja ongelmattomassa suhteessa tiettyihin teksteihin. Onko esimerkiksi romaanin ja siitä tehdyn elokuva-adaptaation tarinamaailma sama? Onko *Wolf among Us* -videopeliadaptaation Fabletown sama kuin Willinghamin sarjakuvateoksen Fabletown? Entä samaan todellisuuteen sijoittuvina esitetyt tarinat, joilla ei kuitenkaan ole selkeää sarjallista yhteyttä toisiinsa (esim. Quentin Tarantin elokuvat *Pulp Fiction* ja *Reservoir Dogs*, Stephen Kingin romaanit) tai edes samaa tekijää (esim. *Dragonlance*-sarjan maailmaan sijoittuvat tarinat tai *Star Wars* -romaanit)? Entäpä fanifiktio kaltaiset ilmiöt, joissa tieteen tahtoen kerrotaan tarinoita jonkun toisen kirjoittajan luomasta maailmasta?

Nähdäkseni fiktiivisillä todellisuuksilla on eräs erityispiirre, jota ei kunnolla tavoiteta, mikäli tarinamaailmaa tarkastellaan vain lukijan tapana täydentää ja merkityksellistää lukemaansa: fiktiivinen kertomus luo illuusion, että sen kuvaama maailma olisi olemassa jo ennen kyseistä kertomusta (ja luentaa) itseään. Fantasiafiktion tutkimuksen piirissä tähän seikkaan on kiinnitetty jonkin verran huomiota – tällaisessa fiktiossa tarinoiden tapahtuminen maailman ehdoilla (eikä toisinpäin) onkin erityisen kohosteista, kun maailma itsessään poikkeaa radikaalisti niin ulkomuotonsa kuin toimintalogiikkansa puolesta siitä, mitä tavanomaisesti kutsutaan todellisuudeksi (ks. Roine 2012, 24; Miéville 2009). J. R. R. Tolkien nimittää vaikutusvaltaisessa ”Saduista”-esseessään todellisuudesta irrallisen fiktiivisen maailman rakentamista ”alemmaksi luomiseksi” ja esittää, että tällaisen maailman rakentaminen sisäisesti johdonmukaiseksi ja siten uskottavan tuntuiseksi on tämän alemman luojan korkein päämäärä (Tolkien 2002, 55). Jokainen fiktiivinen tarina sisältää kuitenkin oletuksen, että se sijoittuu jonkinlaiseen maailmaan – usein todellista maailmaa läheisesti muistuttavaan sellaiseen, toisinaan siitä jollain tasolla poikkeavaan tai kokonaan keksittyyn todellisuuteen. Lukuprosessissa tarinamaailmaa ei myöskään koeta pikkuhiljaa täydentyvänä rakennelmana vaan vieraana paikkana, josta lukija oppii koko ajan hieman lisää – tämä näkyy erityisesti omia vieraita maailmojaan luovassa fantasiafiktiossa. Täten tarinamaailma on lukijan mielessä syntyvä rakennelma ennen kaikkea epistemologisessa, ei niinkään ontologisessa mielessä. Maailmalähtöisessä tarkastelussa ei nähdäkseni ole hyväksi hirttäytyä siihen itsestäänselvyteen, että tarinamaailma syntyy vasta tulkinnassa. Tutkiakseni tarinamaailmaa nimenomaan ontologisen kokonaisuutena on sen sijaan tarpeellista keskittyä tarkastelemaan niitä tekstuaalisia keinoja, joiden avulla vaikutelmaa tietynlaisesta maailmasta tuotetaan.

Etenkin sellaisessa fiktiossa, jossa maailma näyttäytyy todellisuudesta merkittävästi poikkeavana, on nähdäkseni olennaista ja kiinnostavaa kiinnittää huomiota siihen, millaisena tuo maailma esitetään, millaisen logiikan puitteissa se toimii, millaisten tekstuaalisten keinojen avulla se välittyy tekstistä juuri sellaisena kuin välittyy. Teoksissa, joissa maailma näyttäytyy lähtökohtaisesti jotenkin vieraana ja kummallisena, kenties vaikeasti ymmärrettävänä paikkana, itse tarinamaailma asettuu luontevasti tarkastelun ja tulkinnan kohteeksi. Brian McHale nimittää tämänkaltaista fiktion maailmakeskeisyyttä *ontologiseksi dominantiksi*, ja hänen mukaansa se on määrittävä ominaisuus postmodernille kirjallisuudelle, mutta myös tieteis- ja fantasiafiktioille (McHale 1987, 74; ks. myös Roine 2013, 27–28). Tällainen lähestymistapa fantasiakirjallisuuden maailmoihin tuntuu omasta mielestäni intuitiivisestikin luonteelta: näyttäytyyhän fantasiassa usein juuri maailma vieraana ja jännittävänä mysteerinä, jota henkilöhahmot ja heidän mukanaan lukija itse lähtevät sitten tutkimaan (vrt. Mendlesohn 2008, xix). Omien kohdoteosteni tarinamaailmat, joita nimitän intertekstuaalisiksi kollaaseiksi, ovat ilman muuta tällaisia outoja maailmoja

tekstienvälisessä moniulotteisuudessaan, ontologisessa ristiriitaisuudessaan ja oman fiktiivisyytensä reflektiossaan. Careyn ja Willinghamin sarjakuvien tarinoissa koikkelehditaan ja kaatuillaan maailmasta toiseen, fiktiivisten teosten maailmat konkretisoidaan tiloiksi, joihin voidaan kirjaimellisesti astua sisään, ja eri genrekonventioiden mukaiset sisäiset logiikat vuotavat maailmasta toiseen.

Tilavaikutelman konkreettisuus on mielestäni eräs olennainen vaikutelmaa maailmasta luova tekijä. Marie-Laure Ryan esittää mahdollisten maailmojen teorian käsittelyssään, että fiktiiviset todellisuudet koostuvat tarinan diegesiksen sisällä todelliseksi esitetystä maailmasta (*text actual world* eli TAW) ja sen satelliittimaailmoista, jotka ovat esimerkiksi henkilöhahmojen sisäisiä maailmoja, toivemaailmoja, unimaailmoja, fiktion sisäisten fiktioiden maailmoja ja muita vastaavia (Ryan 1991, 123). Omasta näkökulmastani ei ole kuitenkaan mielekästä hahmottaa varsinaisina maailmoina henkilöhahmojen subjektiivisia todellisuuskäsityksiä, unia ja vastaavia sinänsä, koska tällainen maailmakäsitys kaikessa solipsistisuudessaan laajentaa koko maailman käsitteen lähelle merkityksettömyyttä. Itse käsittelemäni maailmoja nimenomaan ontologisena kysymyksenä, kun taas Ryanin esittämä tapa käsittää maailmat toisaalta lukijan itsensä, toisaalta henkilöhahmojen mentaalina malleina on nähdäkseni retorisesti perusteltavissa mutta ontologisesta näkökulmasta ongelmallinen. *Fables*- ja *The Unwritten* -teoksissa primäärinä maailmana näyttäytyy pitkälti todellista maailmaa representoiva maailma, johon muut maailmat suhteutuvat enimmäkseen tuossa maailmassa kerrottuina tarinoina – siis fiktion sisäisenä fiktiona. Jotta tällaisesta tarinan diegesiksen sisäisestä fiktiivisestä konstruktiosta on mielekästä puhua omana maailmanaan, on se mielestäni konkretisoitava tilalliseksi ja ajalliseksi paikaksi, joka vuorovaikuttaa teoksen primäärin maailman (TAW) kanssa muutoinkin kuin henkilöhahmon sisäisyyden kautta. Kohdeteoksissani tämä konkretisointi tapahtuu ontologisen metalepsiksen avulla: maailmojen rajoja ja teosten ontologiaa horjutetaan päästämällä fiktion sisäisten fiktioiden maailmat vuotamaan teosten primääreihin maailmoihin ja päinvastoin. Tästä seuraa ontologinen paradoksi, kun pastissiset maailmat näyttäytyvät teoksen primääriin maailmaan nähden samanaikaisesti sisäkkäisinä ja rinnakkaisina.

Kohdeteosteni moniulotteiset maailmat muodostuvat pitkälti sekalaisista pastisseista, minkä Fredric Jameson aikanaan jokseenkin nihkeään sävyyn määritteli yhdeksi postmodernin kirjallisuuden leimallisista piirteistä (Jameson 1991, 17). *Fables* ja *The Unwritten* eivät kuitenkaan nähdäkseni ole postmoderneja teoksia, vaan osa sitä tarinankerronnan murrosta, joka on seurannut postmodernismin oletettua kuolemaa (ks. Hutcheon 2002, 165–166). Muun muassa Amelia Beamer ja Gary K. Wolfe (2011), Karin Kukkonen (2010) Timotheus Vermeulen ja Robin van den Akker (2010) sekä Hanna Meretoja (2014) ovat kukin tahoillaan nähneet postmodernismin jälkeiselle kulttuurille ominaiseksi tietyn uskon – tai ainakin halun uskoa – palaamisen tarinankerrontaan.

Tämän uskon katsotaan asettuvan teosten tulkinnassa postmodernismille ominaisen kyynisen maailmankuvan vastapainoksi. Tässä taiteellisen ilmaisun uudessa aallossa myös läpätunkeva pastissinen intertekstuaalisuus ja perinteisesti immersiota rikkovaksi koettu metafiktiivisyys (ks. esim. Ryan 2001, 199) saavat uusia, konstruktivisempia merkityksiä nimenomaan tarinamaailmojen rakennuselementteinä. Tämän tutkimuksen laajuuden puitteissa en pyri luomaan yleispätevää teoriaa mistään uudesta kulttuurin paradigmasta, joka olisi ottanut postmodernismin paikan – en ole aivan vakuuttunut, että mitään selkeää paradigmaa olisi ainakaan vielä edes syntynyt – mutta tämä tarinankerronnan murros on kuitenkin olennainen kulttuurinen konteksti, johon kohdeteosteni käyttämät ilmaisun tavat on syytä kautta linjan suhteuttaa. On tärkeää pitää mielessä, että intertekstuaalisia kollaasimaailmoja luova fiktio on osa postmodernismin jälkeensä jättämää perintöä: postmodernismin jälkeinen kirjallisuus asettuu postmodernismin vastavoimaksi, aivan kuten postmodernismi syntyi modernismin vastavoimaksi.<sup>11</sup> Postmodernismin perintö on osa sitä merkitysten luomista ohjaavaa taustaa, josta käsin omien kohdeteostenikin maailmat tulkitaan tietynlaisiksi.

Aloitan tutkimukseni luomalla yleisesityksen siitä, miten intertekstuaalinen kollaasimaailma rakentuu erilaisista ja erilaisia funktioita teoksessa toimittavista pastisseista. Juuri pastissi on nähdäkseni sovelias termi intertekstuaalisten kollaasimaailmojen teoreettiseen tarkasteluun, koska sille on ominaista voimakas yhdennäköisyys ja tiivis viittaussuhde imitoimansa teoksen kanssa. Näin ollen pastissinen intertekstuaalisuus luo erityisen kiinteän suhteen teokseen, jota imitoidaan ja tuo näin kyseisen teoksen pastissin olennaisimmaksi tulkinnalliseksi lähtökohdaksi. Careyn ja Willinghamin teoksissa pastissia käytetään tyypillisesti nimenomaan maailmoja konstruoivana keinona. Tiivis intertekstuaalinen sidos toiseen teokseen tuo viitatus teoksen tällöin tarinan tulkintakontekstiksi, jonka pohjalta tarinamaailma täydentyy: esimerkiksi *The Unwritten* -teoksessa hajanaisesti ja satunnaisesti esitetty *Tommy Taylor* -kirjasarjan maailma on teoksen kokonaisuudessa tarinan taso, jonka olennaisin tulkintakonteksti on *Harry Potter*. Näin kuvitteellisen kirjasarjan kuvaama maailma täydentyy *Harry Potter* -teosten maailman pohjalta, sen kuvaksi (vrt. Turk 2011, 301). Samaan teokseen yhdisteltyjen pastissielementtien avulla luodaan tarinamaailman kokonaisuuteen rinnakkaisia ja sisäkkäisiä tarinan tasoja, jotka vuorovaikuttavat keskenään ja tarinan primäärin tason kanssa monin tavoin. Tuloksena on portaalifantasielle ominainen maailmakonstruktio, *multiversumi*: monimaailmainen tila, jossa tarina tapahtuu.

---

<sup>11</sup> Tämän seikan huomioon ottaen Linda Hutcheonin väliaikaiseksi tarkoittama termi ”post-postmodernismi” on kaikessa hölmöydessäänkin edelleen eniten järkeenkäyvä kuulemani ehdotus kulttuurin uuden aallon nimeksi. Tämän tutkimuksen yhteydessä en pyri tarjoamaan ratkaisua aiheesta syntyneeseen terminologiseen dilemmaan (yhteenvedoa esitetyistä ehdotuksista: ks. esim. Vermeulen & van den Akker 2010, 3–4; Salman 2009, 4–5) – kuten edellä totesin, en ole edes vakuuttunut, että postmodernismin paikkaa olisi vielä ottanut mikään paradigmaattinen suuntaus, johon olisi järkevää viitata yhdellä nimellä.

Intertekstuaalisen kollaasin toisiinsa yhdistämiä elementtejä ovat tilavaikutelmaa luovat pastissit sekä tarinamaailmojen sääntöjärjestelmiä määrittävät genreimitaatiot. Näitä genresidonnaisia maailmojen sisäisiä logiikkoja käsitellen tutkielmani luvussa 3. Osoitan Karin Kukkosen esittelemän populaarikulttuurisen muistin teorian pohjalta, miten genrefiktio toimii kohdeteoksissani lukijan odotuksia ohjaavana keinona. Genrellä tarkoitan tässä yhteydessä nimenomaan esimerkiksi fantasia- ja kauhufiktion kaltaisia populaarikulttuuriin yhdistettyjä fiktion tyylilajeja, joilla on oma konventionaalinen kuvastonsa ja tapansa kertoa tarinoita.<sup>12</sup> Genrefiktioon usein liitetty kaavamaisuus käännetään nähdäkseni kohdeteoksissani heikkoudesta voimavaraksi: voimakasta tuttuuden ja ennustettavuuden vaikutelmaa luovia generisiä trooppeja hyödynnetään Careyn ja Willinghamin sarjakuvien kerronnassa tekemään teosten oudoista maailmoista helposti hahmotettavia. Käytettävät genrekonventiot tiedostetaan ja niillä leikitellään – samaan maailmaan ja tarinaan yhdistellään elementtejä useista kirjallisuuden tyylilajeista, ja esimerkiksi henkilöahmot ovat usein erittäin tietoisia siitä, minkä genren kertomuksessa parhaillaan seikkailevat ja miten voivat hyödyntää sen konventioita ja toimintalogiikkaa omiin tarkoituksiinsa. Yhdistämällä lukuisien eri genrejen traditioista poimittuja elementtejä yhteen ja samaan tarinaan luodaan samanaikaisesti tutunoloista ja yllättävää tarinankerrontaa. Tällaisesta genretietoisesta ja konventioilla leikittelevästä kirjallisuudesta on genrefiktion tutkimuksessa käytetty käsitettä *slipstream* (ks. Frost 2012, 154). Termi viittaa genrekonventioilla pelaamiseen lähinnä todenkaltaista ja vierasta maailmaa yhteen sekoittavana, lukijaa vieraannuttavana keinona, ja on näin ollen melko lähellä maagiseksi realismiksi kutsuttua kirjallisuuden lajia. Omissa kohdeteoksissani tällainen vastakkainasettelu todellisen maailman luonnonlakien ja epätodellisen tarinalogiikan välillä ei kuitenkaan ole keskeisimmässä roolissa, vaan slipstreamin ytimessä on pikemminkin erilaisista genrefiktion tyypeistä poimittujen trooppien keskinäinen törmäminen.

Genresidonnaisten sääntöjärjestelmien tarkastelun jälkeen siirryn luvussa 4 käsittelemään kohdeteosteni intertekstuaalisia kollaasimaailmoja tilallisina konstruktioina. Nähdäkseni tällaisessa tarinamaailmassa olennainen tilallinen elementti on pastissisten maailmojen ristiriitainen suhde tarinan primääriin maailmaan: esimerkiksi *Fables*-teoksen satumaailmat ovat yhtäältä portaalifantasielle ominaisia rinnakkaismaailmoja, toisaalta maallisessa maailmassa kerrottujen sisäiskertomusten maailmoja. Mahdollisten maailmojen teorian näkökulmasta tällaiset

---

<sup>12</sup> En siis tarkoita esimerkiksi klassista jakoa lyriikkaan, draamaan ja epiikkaan. Kaiken kaikkiaan genren käsite kirjallisuustieteessä on nähdäkseni sikäli ongelmallinen, että tutkijasta ja tutkimusaiheesta riippuen sillä voidaan viitata oikeastaan mihin tahansa kaunokirjalliseen kategoriaan, romaanimuodosta parodian kautta modernismiin, saatetaanpa jopa puhua fiktiosta genrenä – ja tästä huolimatta käsitteen merkitystä harvoin avataan kussakin kontekstissaan. Itse käytän tässä tutkimuksessa genre-käsitettä sen arkikielisimmässä merkityksessä, kattokäsitteenä populaarifiktion vakiintuneille kaavamaisuuksille. Tästä syystä käytän myös ilmiöstä nimitystä ”genre” suomessa kielenmukaisemman ”lajin” sijaan – genre on suomen kielessä vakiintuneempi ilmaisu kun tarkoitetaan nimenomaan populaarifiktion tyylilajeja.

maailmat ovat mahdottomia. Tämä ei tarkoita vain sitä, että niissä tapahtuu asioita, jotka eivät todellisuudessa olisi mahdollisia, vaan sitä, että ne ovat loogisesti ristiriitaisia ja täten käsityskyvyn ulottumattomissa (ks. Eco 1990, 76). Sama maailma voidaan teoksissa esimerkiksi esittää samaan aikaan sekä rinnasteisena että alisteisena teoksen primääriin tarinamaailmaan nähden, ja maailman sisäinen toimintalogiikka vaihtelee sen mukaan, mihin genreen teos kulloinkin pyrkii assosioitumaan. Eräs kiinnostava kysymys onkin, miten tällaisissa loogisesti ristiriitaisissa maailmoissa ylipäätään voidaan kertoa tarinoita, saati sitten sellaisia mukaansatempaavia, tunteita herättäviä ja helposti seurattavia tarinoita kuin *Fables* ja *The Unwritten*. Tätä kysymystä lähestyn tarkastelemalla lyhyesti sitä filosofista perustaa, jolle kohdeteosteni tapa hahmottaa todellisuuden ja tarinoiden suhdetta muodostuu – se on nähdäkseni kiinteästi yhteydessä laajempaan maailmankuvan murrokseen, jota Hanna Meretoja nimittää *kerronnalliseksi käännteeksi* (Meretoja 2008, 24).

Fragmentaarista, itsensä ulkopuolelle jatkuvasti viittaavaa maailmaa sitoo tutkimissani teoksissa osaltaan yhteen sen eksplisiittinen esittäminen fiktiona. Luvussa 5 käsittelen kohdeteoksiani niiden läpi tunkevan metafiktio näkökulmasta. Itsetiedostavuus näkyy Careyn ja Willinghamin sarjakuvissa yhtäältä siinä, että pastissisen materiaalin ja genrekonventioiden hyödyntäminen kerronnassa ja maailman luomisessa on jo lähtökohtaisesti tekstuaalisuutta korostavaa toimintaa. Toisaalta näille sarjakuville on myös ominaista henkilöhahmojen taholta tapahtuva genrekonventioiden, maailmojen välisten siirtymien paradoksaalisuuden ja muiden tekstuaalisten merkillisyyksien reflektio. Itse-reflektio ei kohdeteosteni kollaasimaailmoissa ole pelkästään immersiota rikkova tekijä, joka tieteen tahtoen vetäisi lukijan huomion tarinan pintatasoon ja konstruoituun luonteeseen (vrt. esim. Hallila 2006, 181). Toki se jokseenkin väistämättä vaikuttaa niinkin, mutta ensisijaisesti metafiktio toimii teoksissa nähdäkseni lukuohjeena: se auttaa tekemään lukijalle hahmotettavaksi maailman, joka epäloogisuudessaan ja sattumanvaraisuudessaan näyttäisi muuten hankalasti ymmärrettävältä. Konventionaalisten kerronnan keinojen ja intertekstuaalisten yhteyksien antamien vihjeiden ohella metafiktio on intertekstuaalisessa kollaasimaailmassa yksi monista keinoista, joiden avulla mahdottomaan maailmaan sijoittuvista oudoista tarinoista tehdään helppoa luettavaa.



## 2. PASTISSEISTA RAKENNETTU MAAILMA

[The story has] been much altered under my care, which is a polite way of saying that I stole everything I thought I could use, changed a bunch of stuff to suit my whims and made up the rest. – Bill (*F3*, 9.)

Yllä esitetty tunnustus aloittaa Bill Willinghamin *Fables*-sarjakuvateoksessa novellimaisen jakson, joka on pastissinen uudelleenkerrota eräästä amerikkalaisesta kansantarina. Tarinassa nuori mies kohtaa matkallaan suon halki salaperäisen muukalaisen ja ryhtyy pelaamaan tämän kanssa korttia. Pian nuorukainen saa huomata antautuneensa korttipeliin itsensä paholaisen kanssa ja onnistuu oveluudellaan voittamaan tältä erinäisiä ihmeellisiä taikaesineitä. Willinghamin teoksessa tämän nuoren miehen paikan ottaa Jaakko ja pavunvarsi -tarinasta tuttu Jack, joka valloitetuista satumailmoista paettuaan kiertää ympäri nuorta Yhdysvaltain valtiota ja luo itsestään uusia, amerikkalaisia legendoja. Toisin kuin yleensä satujen ja kansantarinoiden uudelleenkerrotoissaan, tässä tapauksessa Willingham katsoo tarpeelliseksi ilmaista suoraan, että tarina nuorukaisesta ja paholaisesta on pastissi. Kertomuksen alkuun liitettyssä kirjailijan humoristisessa kommentissa todetaan se, minkä lukija toki jo muutenkin on huomannut: lähes kaikki Willinghamin käyttämät tarinan kannalta olennaiset henkilöt, kuvastot, konventiot ja elementit on lainattu jostakin muualta ja yhdistetty uudeksi kokonaisuudeksi. Se ei nähdäkseen ole itse asiassa huomautus pelkästään käsillä olevaan Jackin tarinaan, vaan laajemmin koko *Fables*-teokseen.

Pastissi sellaisena kuin se 1700-luvulla alettiin määritellä ja englanninkielisen maailman ulkopuolella tavallisesti ymmärretään, yksittäisen tietyn teoksen tai taiteilijan tyylin imitaatio, on pitkään väheksytty tekstienvälisyyden muoto. Termiä käytettiin pitkään suurin piirtein synonyymisenä plagiaatin käsitteen kanssa, ja se yhdistettiin myös voimakkaasti taidevääreännöksiin (ks. Nyqvist 2010, 41) – ja sen maine on ollut sen mukainen. Yksilöllisyyttä taiteellisuuden mittana korostava romantiikan aika ei pitänyt olemassa olevien teosten jäljittelyä kummoisessakaan arvossa. Pastissia pidettiin myös imitoimaansa teokseen nähden väistämättä alempiarvoisena työnä siksi, ettei sen katsottu kykenevän imitoimaan kunnolla muuta kuin alkuperäisteoksen heikkouksia (mt. 46). Muoto tuomittiin siis suurten taiteilijoiden mestariteosten kömpelöksi jäljittelyksi, joka ei luonut mitään uutta, vaan kykeni vain vääristämään ja pilkkaamaan aiemmin luotua, kuin paholaisen lepakot tai Morgothin örkit, jos vertaus tässä yhteydessä sallitaan. Myöhemmässä tutkimuksessa muun muassa Ingeborg Hoesterey (2001), Richard Dyer (2007) ja Sanna Nyqvist (2010) ovat pyrkineet puhdistamaan pastissin mainetta tarkastelemalla sen kriittistä potentiaalia ja monipuolisia taiteen reflektion mahdollisuuksia. Oma tutkimukseni ottaa myös osaa tähän keskusteluun: itse pohdin pastissisen imitaation mahdollisuuksia tarinamaailmojen luomisen välineenä.

Käsitteen juuret on jäljitetty italialaiseen keittiöön, piiraaseen nimeltä *pasticcio*, joka tyypillisesti sisältää pastaa ja kaikenlaisia tähteitä, joita kaapista sattuu löytymään (ks. Hoesterey 2001, 17). Oopperan kontekstissa termi viittaa useista eri oopperoista valikoiduista suosituimmista aarioista koottuun esitykseen – tyyllilaji, joka oli erittäin suosittu 1600-luvulta 1800-luvulle eikä kärsinyt lainkaan yhtä huonosta maineesta kuin kirjallisuuden ja kuvataiteen kentillä pastisseiksi nimitetyt teokset (Nyqvist 2010, 35). Tällaisessa yhteydessä pastissilla siis viitataan useista eri lähteistä materiaalia kerääviin teoksiin, jotka yhdistävät fragmentteja aiemmista teoksista luodakseen uusia kokonaisuuksia – tämä merkitys käsitteelle annetaan nykyään yleensä postmodernistisen taiteen yhteydessä (ks. esim. Jameson 1991, 17–18; Foster 1984, 146; Nyqvist 2010, 136–137). Käsittelem näitä kahta pastissin tyyppiä, tyylin imitaatiota ja fragmenttien yhdistelyä, tarkemmin tämän luvun ensimmäisessä alaluvussa.

Tässä luvussa kehittelem pastisseista rakentuvan tarinamaailman mallin, jota nimitän intertekstuaaliseksi kollaasiksi ja osoitan, miten tällainen maailmarakenne ilmenee tutkimissani sarjakuvissa. Lisäksi tarkastelen lyhyesti sarjakuvamuodon mahdollisuuksia intermediaalisten pastissimaailmojen luomiseen. Käytän pastissin käsitettä hieman poikkeavalla tavalla verrattuna suurimpaan osaan pastissitutkimuksesta, koska pyrin perehtymään tämänkaltaisen intertekstuaalisuuden mahdollisuuksiin ontologisena pikemminkin kuin retorisenä keinona. Sekä *The Unwritten* että *Fables* esittävät pastissisesti kuvatut miljööt ja tarinat rinnakkaisina maailmoina, joihin voidaan tavalla tai toisella siirtyä – tarinan ja sen sisäiskertomusten rajoja häivyttämällä ja eri pastissimaailmoista peräisin olevia elementtejä sekoittamalla pastissien roolista tarinamaailmassa tehdään tilallinen kysymys. Täten on mielestäni mielekäästä analysoida näissä teoksissa pastissin käyttöä nimenomaan maailmallisuuden näkökulmasta: pastissien kautta teoksessa läsnä olevat tarinat implikoivat kukin oman tarinamaailmansa, joka ilmenee teoksen primääristä maailmasta erillisenä fyysisenä tilana ja noudattaa omia toimintaperiaatteitaan. Ontologinen näkökulma pastissien käyttöön tarkoittaa myös sitä, että toisin kuin suurimmassa osassa pastissia käsittelevästä tutkimuksesta, omassa tutkielmassani painopiste ei ole muodon tarkastelussa sinänsä, vaan sisällön välittymisessä tekstistä toiseen samaksi tunnistettavana. Käsittelem pastissisten maailmojen konkretisointia tilallisiksi kokonaisuuksiksi tarkemmin luvussa 4.

Kohdeteosteni intertekstuaalisia kollaaseja sitoo yhteen pastissimaailmojen välinen liike, maailmojen välinen rajankäynti ja sekoittuminen toisiinsa. Kummassakin teoksessa maailmoja on lukuisia ja niiden välillä puikkelehtiminen on jatkuvaa ja itsetietoista. Ne ovat myös jatkuvasti vuorovaikutuksessa keskenään: niin hahmot kuin myös esineet ja jopa genrekonventiot siirtyvät maailmojen vuotavien rajojen yli eri suuntiin. Tämä maailmojen välinen liike voi olla joko konkreettista hahmojen ja esineiden liikettä maailmasta toiseen portaalifantasiaalle ominaisin

keinoin, esimerkiksi erilaisten porttien tai taikaesineiden avulla, tai tekstuaalisin ja visuaalisin keinoin tapahtuvaa rekisterin vaihtumista, jossa esimerkiksi satumaailma muuttuu vähitellen fantasiamaailmaksi. Maailmojen rajojen vuotaminen ja keskinäinen sekoittuminen on postmodernin kirjallisuuden ominaispiirre, joka vaikuttaa myös fantasiamaailmojen rakenteissa (Nikolajeva 2003, 154). Tässä luvussa esitän myös yleiskuvan siitä, miten kohdeteosteni lukuisat tyyli-pastissein rakennetut maailmat suhteutuvat toisiinsa ja vuorovaikuttavat keskenään.

Kohdeteosteni intertekstuaaliset kollaasimaailmat ovat muodoltaan multiversumeja: niissä on useita toisistaan erillisiä ontologisia tasoja, jotka teosten kokonaisuuksissa esitetään tilallisina rinnakkaismaailmoina (ks. Ryan 2006b, 653). Ne ovat siis lainattua materiaaliaan suhteellisen hajanaisesti yhdisteleviä kollaaseja, joissa eri teoksia mukailevat imitaatiot eivät muodosta yhtä saumatonta ja yhtenäistä kokonaisuutta (ks. Dyer 2007, 21; vrt. Hoesterey 2001, 17).<sup>13</sup> Maailmat kuitenkin vuotavat rajoiltaan ja sulautuvat toisiinsa siten, että etenkin *The Unwritten* -sarjakuvassa pastissisten tarinamaailmojen ja todellisuusrepresentaation välinen rajankäynti häivyttää rajat välillä lähes olemattomiin. Maailmojen välinen tarinaelementtien vuotaminen toimii moottorina useita tyyli-lajeja yhdisteleville genretietoisille tarinoille ja nostaa esiin kysymyksiä toden ja fiktion välisestä suhteesta. Careyn teoksen maailmojen välisessä vuorovaikutuksessa todellisuuden ja fiktion rajat näyttävät epämääräisinä, ja rajojen yli on kehämäistä vuorovaikutusta molempiin suuntiin: fiktio on peräisin todellisuudesta, mutta toimii toisaalta pohjana sille, millaisena todellisuus näyttää. Willinghamin teoksessa taas todellista maailmaa representoiva ”maallinen” maailma on kaikkien muiden maailmojen taustalla vaikuttava tarinankertojen maailma, josta käsin muiden maailmojen toiminta ohjautuu – tai näin teoksen henkilöhaamot ainakin teoretisoivat (*F15*, 132). Todellisuuden ja tarinoiden suhdetta toisiinsa kohdeteosteni tulkinnassa tarkastelen lisää erityisesti luvuissa 4 ja 5.

## 2.1. Tyyllilliset imitaatiot, yhdistelmäpastissit ja kollaasit

Ingeborg Hoesterey erottelee teoksessaan *Pastiche. Cultural Memory in Art, Film, Literature* kaksi erilaista pastissin tyyppiä, joita hän kutsuu nimillä *quasi-homage/rewriting/parody* ja *cento-pastiche* (Hoesterey 2001, 83). Näistä ensimmäinen viittaa tyyllilliseen imitaatioon ja yksittäisen tunnistettavan tarinan uudelleenkerrotaan, jälkimmäinen useista eri lähteistä ammennettuja palasia yhdistelevään pastissin muotoon. Jaottelu on sinänsä käyttökelpoinen, mutta Hoestereyn taipumus

---

<sup>13</sup> Pastissit yhteen sulauttava kollaasirakenne on mielestäni esimerkiksi Sir Terry Pratchettin *Kiekkomaailma*-kirjojen ”kosminen pizza” (ilman anjoviksia), jossa pastissiset elementit sulautuvat yhteen samalle ontologiselle tasolle ja joutuvat maailman kokonaisuudessa alistumaan Kiekkomaailman fantasialogiikalle. Tällaista sisäisesti yhtenäisempää pastissien yhteensulautumaa en kuitenkaan tämän tutkielman puitteissa käsittele tarkemmin.

pyrkii nimeämään käsitteensä pikemminkin niiden etymologian ja historian hämäristä juontavien alkuperäisten merkitysten kautta kuin niiden modernin käyttötarkoituksen perusteella johtaa siihen, että kyseisten käsitteiden yhteys merkitsemiinsä ilmiöihin on kaukana luontevasta. Näin ollen nämäkin termit kuulostavat kerrassaan merkillisiltä ja niiden suhde merkitsemiinsä ilmiöihin jokseenkin tulkinnanvaraiselta. Sanna Nyqvist esittää korvaaviksi termeiksi *tyylillistä imitaatiota* (*stylistic pastiche*) ja *yhdistelmäpastissia* (*compilation pastiche*) (Nyqvist 2010, 135). Nämä käsitteet kertovatkin jo selkeämmin, mihin niillä viitataan.<sup>14</sup>

Tyylillinen imitaatio on pastissi-käsitteelle perinteisemmin annettu merkitys, joka on peräisin ranskan-kielisestä taidekritiikin perinteestä. Yhdistelmäpastissi puolestaan on pastissin muoto, joka oopperan lisäksi on tyyppillisesti liitetty postmodernismiin Fredric Jamesonin vaikutusvaltaisissa jalanjäljissä, ja käsite onkin jäänyt merkityssisällöltään suhteellisen hämäräksi osittain siksi, että Jameson käyttää sitä lähinnä kritiikin välineenä. Kahden toisistaan poikkeavan pastissin tyyppin jyrkkä erottelu toisistaan on eriävistä juurista ja käyttöyhteyksistä huolimatta ongelmallista. Todelliset kaunokirjalliset teokset nimittäin eivät läheskään aina ole pelkästään tyyllistä jäljittelyä tai pelkästään useiden pohjatekstien pohjalta koottuja palapelejä, vaan usein jotain siitä väliltä tai yhdistelmä molempia (ks. Hoesterey 2001, 83; Nyqvist 2010, 136). Nähdäkseni yhdistelmäpastississa on jo sinänsä kyse muodosta, joka sisältää tyyllistä imitaatiota monista eri teoksista, elleivät kyseessä ole yksinkertaisesti suorat toisinnot alkuperäisistä lähteistä. Näiden kahden pastissin tyyppin rajat ovat siis osittain liukuvia ja päällekkäisiä, ja yhdistelmäpastissi lähes väistämättä sisältää useita tyyllipastisseja.

Se, miten yhdistelmäpastissi käsittelee yhteen kokoamaansa materiaalia, on jossain määrin kiistelty kysymys. Esimerkiksi Hoestereyn mielestä yhdistelmäpastissin luonteeseen kuuluu, että eri lähteistä lainatut osat sekoittuvat toisiinsa muodostamaan yhden selkeän kokonaisuuden, kuten eri raaka-aineet italialaisessa *pasticcio*-piiraassa (Hoesterey 2001, 17). Tästä samasta syystä hän ei pidä tarkoitukseen sopivana kuvataiteen puolelta löytyvää termiä *kollaasi*, joka hänen mukaansa viittaa nimenomaan sellaiseen teokseen, jossa alkuperäiset palaset ovat selkeästi erotettavissa toisistaan (mt. 11). Itse katsoisin, että tämän kaltainen termin määrittäminen sen etymologian pohjalta rajoittaa sen merkitystä liiallisesti, eikä Hoestereyn pastissijaottelussa juuri olekaan sijaa kohdeteosteni kaltaisille monisärmäisemmille yksilöille, joissa eri lähteistä tulevat elementit ovat paitsi selkeästi erotettavissa toisistaan, myös manifestoivat keskinäisiä erojaan monin tavoin. Toisaalta esimerkiksi Malcolm Bradburyn esittämä ajatus tämänkaltaisesta pastissista

---

<sup>14</sup> John Dyer puolestaan ehdottaa, että italiansisällä *pasticcio*-termillä viitattaisiin postmoderniin yhdistelmäpastissiin ja rankalaislähtöisellä *pastiche*-termillä tyylin imitaatioon (Dyer 2007, 22). Tämä terminologia ottaa huomioon käsitteen historian ja merkityserot eri kielissä, mutta toimii kuitenkin mielestäni sulavasti vain englannin kielessä jos siinäkin, ja lisäksi käsitteet ovat siinä määrin lähellä toisiaan, että sekavuuden vaara on ilmeinen.

suorastaan lähtökohtaisesti hajanaisena ja vaikealukuisena muotona (Bradbury 1987, 225–226) rajoittaa mielestäni yhtä lailla termin merkitystä liikaa. Itse olisin liberaalisti valmis määrittelemään yhdistelmäpastissiksi minkä tahansa eri lähteistä materiaalia kokoavan teoksen, muistutti lopputulos sitten muhennosta tai mosaiikkia. Kuitenkin pastissin rakentamisen on mielestäni oltava tietoista ja tarkoituksellista (ks. myös Dyer 2007, 2–3) ja valitun materiaalin yhdistelyllä oltava jonkinlainen logiikka, jolla pyritään tarkoituksellisesti luomaan teokseen tietynlainen rakenne (mt. 16) – muutoin on vaarana, että käsite laajenisi liikaa ja muuttuisi lopulta synonyymiseksi intertekstuaalisuuden käsitteen kanssa. Näin yhdistelmäpastissi merkitsisi kristevalaista tapaa hahmottaa tekstit osana verkostoa, jossa kaikki tekstit hahmotetaan ”viittausten ja lainausten mosaiikkeina”, jotka ovat alati yhteydessä muihin teksteihin (ks. Nyqvist 2010, 140; Macey 2001, 203). Valintani on myös käyttää tällaista pastissin muotoa edustavasta teoksesta nimeä *kollaasi* yksinkertaisesti siksi, että pastissikäsitteen käyttäminen kahdessa toisistaan poikkeavassa merkityksessä on omiaan luomaan terminologista sekavuutta.

Intertekstuaalinen kollaasi on edellä esitettyjä pastissin määrittelyjä käyttäkseni yhdistelmäpastissi, joka sisällyttää kokonaisuuteensa yhtäältä (1) tyyllillistä imitaatiota, kuten tarinoiden osittaisia tai kokonaisia uudelleenkerrotoja, esimerkiksi *Tommy Taylor* -sisäiskertomuksen, joka on tyyllinen imitaatio *Harry Potter* -kirjoista, mutta toisaalta myös (2) fragmentaarista materiaalia, kuten henkilöhahmoja, miljöitä, artefakteja ja yksittäisiä lainauksia ja tekstinpätkiä sekä (3) erilaisten genrekirjallisuuden lajien konventioita ja tyylikeinoja hyödyntävää jäljittelyä.<sup>15</sup> Nämä kolme pastissin muotoa muodostavat tarinamaailman kehyksen, jota kutsun intertekstuaaliseksi kollaasiksi. Kaksi ensin mainittua toimivat tarinamaailmoiden luomisessa pääsääntöisesti tilallisina tekijöinä. Genreimitaatio puolestaan määrittää sääntöjärjestelmiä, joiden puitteissa tarinamaailmat toimivat – esimerkiksi sadun ja dekkarin sisäinen logiikka mahdollistavat tyypillisesti erilaisia asioita. Tätä laaja-alaista aihetta tyydyn tässä vaiheessa käsittelemään lyhyesti, ja palaan asiaan tarkemmin seuraavassa luvussa.

Yhdistelmäpastissi muodostaa siis kollaasin kokonaisrakenteen, monimaailmaisen tilan, jossa tyyli- ja pastissin implikoimat tilat toimivat keskenään vuorovaikuttavina rinnakkaisina, sisäkkäisinä tai limittäisinä maailmoina. Eri lähteistä ammennettuja tarinoita yhteen liittämällä luodaan siis fiktiivinen maailma, jossa kaikki nämä tarinat omine maailmoineen ovat yhteydessä toisiinsa ja sekoittuvat keskenään. Näitä maailmoja kuvattaessa sarjakuvien piirros- ja kerrontatyyli vaihtelevat sen mukaan, millaisessa tarinassa liikutaan. Fragmentaariset pastissit eli alkuperäisistä

---

<sup>15</sup> Genrefiktion ja pastissin suhteeseen liitetään usein kysymys siitä, onko jonkin tietyn teoksen kohdalla kyseessä niin sanotusti vilpitiön, kenties naiivikin genren konventioiden seuraaminen vai reflektiivisempi ja kriittisempi genren konventioiden imitaatio. Käsitelen asiaa luvun 3 alussa, kun siirryn tarkastelemaan genrejä ilmiönä tarkemmin.

konteksteistaan irrotetut tarinoiden elementit, kuten sekalaiset satuhahmot tai eri tyyllilajien kuvastoihin kuuluvat yksittäiset artefaktit, ovat puolestaan maailmojen välillä liikkuvia elementtejä, kuten henkilöahmoja ja näiden mukanaan kuljettamaa esineistöä. Nämä pastissielementit sitovat eri tyyli-pastissien maailmoja yhteen – hahmojen ja artefaktien vuorovaikutus eri maailmojen kanssa liittyy toisiinsa alun perin liittymättömien tarinoiden maailmat yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Fragmentaariset elementit myös edustavat kollaasin kokonaisuudessa metonyymisesti alkuperäisiä tarinoita: esimerkiksi *Fables*-teoksessa satumaailmat ovat jatkuvasti implisiittisesti osa teoksen maailmakokonaisuutta hahmojen taustatarinoiden kautta, vaikkei näitä maailmoja konkreettisesti näytetäkään ennen sarjan kuudetta albumia. Genreimitaatio muodostaa näissä maailmoissa erilaisten sisäisten logiikkojen puitteissa toimivia tarinalinjoja, jotka saattavat sijoittua useisiin toisistaan poikkeaviin tyyli-pastissimaailmoihin, ja joissa seikkailee sekalainen otanta eri tarinoista peräisin olevia henkilöahmoja ja muita elementtejä. Erilaisten pastissin muotojen, kuten myöskään eri tarinamaailmojen, rajat eivät todellisuudessa luonnollisesti ole näin selkeitä, mutta edellä esittämäni voidaan jatkossa pitää intertekstuaalisen kollaasin perusmallina, joka tarjoaa kätevän analyttisen työkalun Willinghamin ja Careyn sarjakuvien sekä muiden vastaavien teosten tarkasteluun.

*Fables*-teoksen kokonaisrakenteessa eri satujen maailmat ovat tyyli-pastisseja, jotka eri tarinaperinteistä ammentavin kielellisin ja kuvallisin keinoin muodostuvat toisistaan erottuviksi tilallisiksi maailmoiksi. Eri maailmat ovat yhteydessä keskenään sekä tarinan pääasiallisena näyttämönä toimivan todellisen maailman representaation kanssa. Näihin satumaailmoihin aletaan kuitenkin siirtyä ja ylipäänsä maailmojen välistä liikettä tarkemmin käsitellä vasta sarjan neljännessä osassa, ja vasta kuudennessa osassa kyseisten maailmojen luonne toisistaan erillisinä eri kansojen sadunkerrontaperinteitä ja kuuluisia kuvittajia imitoivina pastisseina käy selväksi. Aiemmin satumaailmojen olemassaolosta kertoo vain niitä metonyymisesti implikoivien, eri saduista kotoisin olevien henkilöahmojen ja taikaesineiden läsnäolo todellisen kaltaiseen, ”maalliseen” maailmaan sijoittuvassa tarinassa, näiden hahmojen muistot ja keskinäiset suhteet – perinteiset sadut ja niissä sattuneet välikohtaukset esitetään sarjakuvassa henkilöahmojen taustatarinoina. Esimerkiksi Snow White uhkaa menettää itsehillintänsä jos joku rohkenee viitata hänen ”säädttömiin seikkailuihinsa niiden seitsemän kääpiön kanssa” (*F1*, 12–13), eikä Bigby Wolf ole tervetullut Fabletownin ruraaliin siirtokuntaan nimeltä The Farm, koska siellä asuvilla eläinsatujen hahmoilla on ikäviä muistoja kohtaamisistaan kyseisen herrasmiehen kanssa aikana, jona hänet vielä tunnettiin Isona pahana sutena.

Satuhahmot ja legendaariset maagiset esineet ovat tarinassa agentteina toimivia fragmentaarisia pastisseja, jotka liikkuvat tyyllillisellä imitaatiolla luotujen tilallisten maailmojen

välillä. Samalla ne eri maailmoissa liikkueensa edustavat metonyymisesti satuja ja tarinoita, joista ovat peräisin – eräiden useissa tarinoissa esiintyvien hahmojen, kuten Bigby Wolfin, prinsessasatujen yleisprinssin Prince Charmingin ja monessa liemessä keitetyn anonyymin noita-akan Frau Totenkinderin, tapauksessa useita satuja. Näiden pitkän ja värikkään elämän kokeneiden hahmojen taustatarinoiden myötä esimerkiksi Punahilkkan ja kolmen pienen porsaan, Lumikin, Ruususen ja Tuhkimon sekä Hannun ja Kertun, Tähtäpään ja Kaunottaren ja hirviön tarinat (*1001 Nights of Snowfall*, 98–111) asettuvat samoihin maailmoin ja ajallisiksi jatkumoiksi keskenään. Tällaiset yhteydet hahmottavat satumaailmojen tilallista suhdetta toisiinsa ja korostavat tämän yhteyden fyysistä, maantieteellistä luonnetta.

Genreimitaatio ottaa tarinassa paikkansa juonenkuljetuksen välineenä: hahmot seikkailevat useissa maailmoissa erilaisten tyyllilajien konventioita mukailevissa tarinoissa. Esimerkiksi sarjan ensimmäinen osa *Legends in Exile* noudattelee muodoltaan klassista dekkaria, jossa trenssiin pukeutunut etsivä Bigby Wolf ratkoo Rose Redin murhaa ja tupakoi samalla ketjussa kuten kovaksikeitetyn dekkarin kuvastoon sopii. Rehellisen rikosromaanin sääntöjen mukaisesti sarjakuva esittää samalla lukijalle kaiken tapaukseen liittyvän todistusaineiston siten, että tällä on teoriassa mahdollisuus päätellä ennen etsivää itseään, mitä on tapahtunut. Ensimmäinen osaa päättyy klassiseen ”parlor room” -kohtaukseen, jossa nokkela etsivä paljastaa kaikille, kuka on murhaaja, miten rikos tehtiin ja miten hän itse selvitti sen. Sarjakuvan seuraavassa osassa tarina imitoi puolestaan poliittista satiiria, tarkemmin sanottuna George Orwellin *Eläinten vallankumousta* sekä William Goldingin *Kärpästen herraa*. Myöhemmin sarjassa mukailaan muun muassa sotafiktiota, raamatullista messias kertomusta (*F10*), supersankarit arinoita (*F16*) ja zombieapokalypsia (*F15*, 124–142). Hahmot oppivat myös käyttämään eri tyyllilajeista peräisin olevia konventioita ja kuvastoa hyväkseen, esimerkiksi yhdistämällä sotakirjallisuuden ja -elokuvan kuvastoa fantasiaseikkailuun – muoviräjähteet vastaan örkkiarmeijat (*F11*). Toisaalta hahmojen alkuperäisiä satumaisia ominaisuuksia voidaan hyödyntää paljon nykyaikaisempaan genreen liittyvässä seikkailussa. Esimerkiksi sarjan kolmannessa osassa Fabletownin asukkaat suorittavat *cap*er-henkisen mission, jolla käytetään hyväksi Briar Rosen eli prinsessa Ruususen kykyä vaivuttaa syvään uneen kaikki samassa rakennuksessa olevat pistämällä neulalla sormeensa.

*The Unwritten* pitää tilallisina maailmoina toimivat tyyli pastissinsa lähempänä alkuperäisiä mallejaan kuin *Fables* – miljöön lisäksi pastisseissa ovat läsnä alkuperäiset tarinat. Esimerkiksi Tom Taylorin eksyessä *Moby Dick* -romaanin maailmaan hän ei löydä itseään ainoastaan merellisestä miljööstä pari vuosisataa sitten vaan lisäksi itse Herman Melvillen romaanin tarinasta. Kertomus valkoisen valaan metsästyksestä kuvataan deterministisesti eteenpäin kulkevana tarinankaarena, jonka ulkopuolella tuossa fiktiivisessä maailmassa ei ole mitään:

A direct question from Tom would yield an unscripted response. But left to themselves they quickly defaulted back to speeches taken verbatim from the book. If he pressed them for details of their lives not given in the book, they gave him nothing but a thousand-yard stare. It was as such matters could not be thought about. (U4, 3, 17.)<sup>16</sup>

Kirjoitettuna tarinana *Moby Dick* on valmis maailma, jossa Tom Taylorin kaltainen ulkopuolinen häiriötekijä pyritään häivyttämään nimeämällä tämä uudestaan teoksessa esiintyvän sivuhahmon mukaan ja tekemällä tästä osa alkuperäistä tarinaa. Samoin Dickensin *Our Mutual Friend* -romaanin imitoiva pastissimaailma sisällyttää itseensä paitsi viktoriaanisen Lontoon slummien kuvauksen miljöönä ja realistisen romaanin konventiotarinamaailman sääntöjärjestelmänä, myös *Our Mutual Friend* -romaanin tarinan. Tämä ilmenee muun muassa siten, että maailmassa vaikuttava kertoja ilmeisesti uskoo Tom Taylorin ystävän Lizzien olevan kyseiseen maailmaan sijoittuvan tarinan alkuperäinen henkilöahmo. Pastissimaailmassa liikuttaessa kertojaääni kertoo sarjakuvan tekstilaatikoissa, miten Lizzie Hexam liikkuu viktoriaanisessa East Endissä kuin kotonaan: ”From a thousand childhood days, she knew its hiding places, and its ambuscades” (U3, 3, 6).<sup>17</sup> Voimakkaana ristiriitana tälle kertojan toteamukselle Lizzie näyttää Thamesin rannassa seisossaan hyvin eksyneeltä ja hämmentyneeltä. Hieman myöhemmin kertoja jatkaa: ”London might show no mercy to strangers, but it forgave its prodigal daughter. Welcomed her –” (mt, 3, 10). Seuraava ruutu esittää Lizzien päätymässä kapealla kadulla umpikujaan, minkä jälkeen hän tulee melkein raiskatuksi. Lizzie Hexam, joka on ikänsä uskonut olevansa henkilöahmo kyseisestä romaanista, saa myös järkytyksekseen huomata, että romaanin maailmassa on itse asiassa toinen Lizzie Hexam, ja että hän itse ei ilmeisesti olekaan aivan niin selvästi Dickensin romaanihenkilö kuin kuvitteli olevansa. Dickensin romaanin maailma on valmis ja kokonainen, eikä se lopulta toivota tervetulleeksi ketään, joka ei ole sieltä kotoisin.

Careyn teoksen pääkolmikko edustaa teoksessa fragmentaarista pastissin tyyppiä, joskin vähemmän suoraan kuin Willinghamin teoksen suhteellisen suoraviivaiset satufragmentit. Tom on ikään kuin paralleelinen hahmo Tommy Taylorin kanssa, joka puolestaan on pastissinen imitaatio Harry Potterista. Richie Savoy on paitsi arkkityyppinen kunnianhimoisen toimittajan hahmo, myös sittemmin vampyyri samaisesta fiktiivisestä kirjasarjasta. Lizzie puolestaan, kuten edellä todettiin, on Dickensin romaanin henkilöahmo, mutta vain oman päänsä sisällä – kysymys on enemmän hahmon identiteetistä kuin mistään todellisista juurista. Yhtä kaikki nämä hahmot

---

<sup>16</sup> Sarjakuvissa on tavanomaista, että isoja ja pieniä kirjaimia ei eroteta teoksen kirjoitusasussa, vaan kaikki kirjoitetaan isoilla kirjaimilla – näin myös molemmissa omissa kohdeteoksissani. Tämä kuitenkin näyttäisi oman tekstini joukkoon lainattuna melko typerältä, joten olen katsonut parhaaksi litteroida lainaukseni normaalien englannin kielen asiaa koskevien sääntöjen mukaan.

<sup>17</sup> Edelleen lainausten kieliasusta haluan huomauttaa, että molemmissa kohdeteoksissani noudatetaan sitä sarjakuvakerronnan konventiota, että jokaisesta puhekuplasta lihavoidaan yksi tai useampi sana merkitsemään lauseen painoa kyseisessä repliikissä. Tämän konvention välittyminen lainaamissani katkelmissa ei kuitenkaan nähdäkseni toisi niille mitään lisäarvoa, joten ne on poistettu, ellei toisin mainita.



kantavat mukanaan kukin omaa intertekstuaalista painolastiaan matkustellessaan maailmojen välillä. Suoraviivaisempaa fragmenttipastissin tyyppiä teoksessa edustavat esimerkiksi moninaiset taikamiekat, joita supersankari The Tinker vetää pussistaan sarjan seitsemännessä osassa: Excalibur Arthur-mythoksesta, Narsil ja Andúril *Taru Sormusten herrasta* -saagasta, Stormbringer Michael Moorcockin Elric-kirjoista (*U7*, 1, 16). Nämä miekat, kuten niitä mukanaan raahaava supersankari The Tinker, siirtyvät tarinamaailmasta toiseen, ja siten niillä on kyky murtaa pastissisten tarinamaailmojen rajoja ja sekoittaa niitä keskenään.

Genreimitaatiot ovat myös *The Unwritten* -teoksessa juonellisia elementtejä, joiden kautta hahmottuu tarinamaailmassa vaikuttava sääntöjärjestelmä. Esimerkiksi sarjan ensimmäisessä osassa kauhukirjailijoiden rauhanomainen kokous, jossa käsitellään genren eri piirteitä, muuttuu *splatter*-henkiseksi teurastukseksi, ja murhaaja Pullman itse toteaa, että tilanteessa hänen uhriensa toimintaa ohjaavat ja motivoivat tarinalle soveliaat genrekonventiot (*U1*, 4, 9–10). Tämän kaltainen genresidonnaisten ilmaisutapojen tiedostaminen ja niiden kommentoiminen henkilöhahmojen taholta on molemmissa kohdeteoksissani hyvin tyypillistä. Genrejen imitoiminen etenkin *The Unwritten* -teoksessa onkin yleensä joko hahmojen taholta tietoista toimintaa tai yhteydessä erilaisia genrejä edustaviin tyyliä pastisseilla luotuihin maailmoihin, joista asianomaisten genrejen konventiot saattavat henkilöhahmojen, esineiden ja muun fragmentaarisen materiaalin mukana vuotaa muihin maailmoihin. Esimerkiksi Tommy Taylorin maaginen ovenkahva, joka avaa ovia maailmojen välille, on selkeästi portaalifantasian kuvastoa ja toimii portaalifantasialle ominaisen logiikan mukaan, mutta samanaikaisesti on läsnä missä tahansa tarinassa, jossa Tom päättää sitä käyttäen. Sen magia ei lakkaa myöskään toimimasta vaikka sitä käytettäisiin sellaisen tarinan maailmassa, jossa magiaa ei ole olemassa.

Laajat tyyllilliset imitaatiot, fragmentaariset pastissiaineistot ja genreimitaatio toimittavat siis intertekstuaalisessa kollaasimaailmassa kukin hyvin erilaista roolia: lyhyesti ja hieman yksinkertaistaen sanottuna tyyllilliset imitaatiot luovat tilallista vaikutelmaa toisista todellisuuksista, näiden todellisuuksien välillä liikkuvat pastissifragmentit sitovat tarinamaailman yhdeksi kokonaisuudeksi, ja genreimitaation avulla luodaan vaikutelmaa toimintalogiikasta, jonka puitteissa tarinamaailma toimii. Luotuaani näin pastissisten elementtien luokitteluun ja niiden välisten suhteiden hahmottamiseen sopivan mallin ryhdyn seuraavaksi käsittelemään toista intertekstuaalisen kollaasin toiminnan kannalta olennaista pastissien luokittelua, jakoa subvertoituihin ja reflektoituihin pastisseihin.

## 2.2. Pastissiuden tunnistettavuus ja tiedostaminen

Gérard Genetten mukaan pastissi voidaan määritellä pastissiksi vain, jos sen tekijä ja lukija ovat mukana niin kutsutussa ”pastissisopimuksessa”: tekijä tekee tietäväksi teoksensa luonteen imitaationa ja lukija tiedostaa tämän (Genette 1997, 128). Pastissi on siis tarkoituksellista imitaatiota, jota ei yritetä pitää lukijalta salassa. Tämä on paitsi eettinen käytäntö, joka erottaa pastissin plagiaatista tai väärennöksestä (ks. Dyer 2007, 30) myös välttämätön edellytys pastissin tekstuaaliselle funktiolle intertekstuaalisena elementtinä: lukijan on kyettävä yhdistämään pastissi teokseen, jota se imitoi. Tämä on nähdäkseni erityisen tärkeää käytettäessä pastissia ontologisena keinona: imitoitu teos tai tyyliilaji määrittää tällöin tarinamaailman tilallisia rajoja ja genresidonnaista toimintalogiikkaa, jonka puitteissa tarinat kyseisessä maailmassa tapahtuvat. Koska imitaatio tyypillisesti myös kohdistuu vain osaan teoksesta, kuten yhteen kohtaukseen, miljööseen tai joukkoon henkilöihahmoja, nämä pastissiset maailmat täydentyvät lukijan mielessä kokonaisiksi tarinamaailmoiksi suhteessa imitoimiinsa teoksiin. Esimerkiksi *Our Mutual Friend* -romaanin maailman Careyn teoksessa voi olettaa sisältävän muutkin Dickensin tarinan hahmot ja elementit kuin ne, jotka sarjakuvassa näytetään (vrt. Turk 2011, 301). Samaten *Tommy Taylor* -kirjasarjan velhokoulu oppilaineen rinnastuu väistämättä Tylypahkaan, ja se on siten luontevaa olettaa samankaltaiseksi instituutioksi, ellei teoksessa varta vasten korosteta koulujen välisiä eroja.

Willinghamin ja Careyn teoksissa pastissien pastissius tuodaan voimakkaasti ilmi: joko jäljiteltävä teos on niin selvästi tunnistettava ja pastissin yhteys siihen niin ilmeinen, että sen tuskin voi odottaa jäävän huomaamatta yhdeltäkään länsimaisessa kulttuuripiirissä kasvaneelta lukijalta, tai sitten pastissin yhteys jäljiteltävään teokseen ilmaistaan teoksessa eksplisiittisesti tavalla tai toisella. Richard Dyerin mielestä pastissiksi voidaan määrittää vain imitaatio, joka ilmaistaan selkeästi itse teoksessa (Dyer 2007, 24–25), ja tarkoittaa tällä käytännössä pastissin reflektointia sellaisena teoksen sisältä käsin. Dyer katsoo siis, että pastissi on väistämättä itsereflektiivinen (ja sikäli metafiktiivinen) intertekstuaalisuuden muoto. Itse ajattelin, että mikäli todellista vaaraa intertekstuaalisuuden suhteen huomaamatta jäämisestä ei ole, pastissin ei ole välttämätöntä tuoda luonnettaan imitaationa eksplisiittisesti esille. Kutsun tällaista ilmaisematta jätettyä pastissin tyyppiä tämän tutkimuksen puitteissa *subvertoiduksi pastissiksi*, kun taas itsereflektiivistä tapaa luoda pastisseja nimitän *reflektoiduksi pastissiksi*. Etenkin *The Unwritten* käyttää pastisseja tavalla, jonka analysoimiseen tämän jaottelun hyödyntäminen on hedelmällistä.

Subvertoidulla pastissilla tarkoitan siis pastissia, jonka pastissiutta ei teoksessa suorasanaisesti ilmaista. Tällainen ”arvoituspastissi” (*riddle pastiche*) (Genette 1997, 129) on esimerkiksi *The Unwritten* -teoksessa taustavaikuttajana häilyvä *Tommy Taylor* -romaanisarja,

jonka yhteys *Harry Potter* -teoksiin on ilmeinen mutta jota ei missään vaiheessa suoraan ilmaista.<sup>18</sup> Aivan teoksen alussa käy ilmi, että myös *Harry Potter* on teoksen maailmassa olemassa, mutta sen ja *Tommy Taylorin* välinen mahdollinen yhteys kuitataan parilla maininnalla plagiaattiepäilyksistä: ”[P]eople have seen similarities with *Harry Potter*. [...] But *Tommy Taylor* is so much bigger.” (U1, 1, 9.) *Tommy Taylor* ja *Harry Potter* ovat siis tarinamaailman sisällä molemmat erillisiä fiktiivisiä teoksia, joiden keskinäinen yhteys näennäisesti pikemminkin kielletään kuin myönnetään. Toinen esimerkki subvertoidusta tyyli- ja pastissista on teoksen toisen osan lopussa oleva novelli nimeltä ”Eliza Mae Hertford’s *Willowbank Tales*”. Novellin maailma on *Nalle Puh* -teosta jäljittelevä pastissi, jonka yhteyttä A. A. Milnen luomukseen ei kuitenkaan lausuta julki. *Nalle Puhin* esikuvana aikanaan toiminut Kenneth Grahamen *Kaislikossa suhisee* (*Wind in the Willows*) -lastenkirja tuntuu teoksen nimen kautta olevan läsnä myös *Willowbank Tales* -universumissa, mikä vahvistaa entisestään pastissin yhteyttä Milnen teokseen. Värikäs vesiväreillä toteutettu visuaalinen ilme korostaa lastenkirjamaisuutta, ja esimerkiksi Mr Bun -jäniksen kolo muistuttaa suuresti Kanin asumusta E. H. Shepardin kuvittamista *Nalle Puh* -kirjoista ja Disneyn adaptaatioista (U2, 7, 2). Novellin kerronta noudattelee *Nalle Puhin* tyyliä niin kielen kuin henkilö- ja tapahtumien tasolla, ja maailman pienuus (”There’s nothing past the woods”; mt. 7, 19), naiivius ja yksinkertaisuus ajavatkin lastenkirjan maailmaan teoksen primääristä maailmasta karkotetun aikuisen miehen nimeltä Pauly Bruckner hermoromahduksen partaalle. *Willowbank Tales* -maailman tarinansisäinen fiktiivisyys käykin ilmi nimenomaan Brucknerin reaktioiden kautta: hän kuulee tarinan kertojajäänä ja äyskii lastenkirjamaisen narratiivin väliin muun muassa omaa nimeään ja koko joukon ”tuhmia sanoja” kertojan kutsuessa häntä itsepintaisesti Mr. Buniksi.

*Harry Potter* ja *Nalle Puh* ovat äärimmäisen laajalevikkistä lasten- ja nuortenkirjallisuutta, jonka voi melko turvallisesti odottaa olevan edes yleisellä tasolla tuttua useimmille lukijoille. Vähemmän laajan yleisön tuntemat *The Unwritten* -sarjakuvan intertekstuaalista kollaasia muodostavat pastissit ovat enimmäkseen refleктоituja, eli ne tiedostetaan ja eksplisiittisesti ilmaistaan tarinan sisällä fiktioksi ja lisäksi nimetään tietyiksi olemassa oleviksi kaunokirjallisiksi teoksiksi. *The Unwritten* tekee näin rakentamansa intertekstuaalisen kollaasin ainekset kädestä pitäen tiettäviksi myös lukijalleen. Refleктоitujen pastissien tapauksessa kyseessä ei myöskään aina ole pelkkä tyylin imitaatio, samankaltaisen tarinan kerronta, vaan esimerkiksi Herman Melvillen *Moby Dick* adaptoidaan teoksessa aika lailla sellaisenaan sarjakuvamuotoon – lukuun ottamatta tarinaan ulkopuolelta tunkeutunutta Tom Taylorin hahmoa, jonka tarina ankarasti

---

<sup>18</sup> Intertekstuaalisen suhteen ilmeisyyden vuoksi Genetten arvoituspastissi-termi tuntuu tutkimuskohteeni kontekstissa hitusen hullunkuriselta, mistä syystä olen päättänyt käyttämään kömpelököä mutta kuvaavampaa ja refleктоidun pastissin kanssa symmetrisempää nimitystä ”subvertoitu pastissi”.

yrittää sulauttaa itseensä tekemällä tästä Bulkington-nimisen sivuhahmon. Imitoitu teos, esimerkiksi juuri Melvillen *Moby Dick*, esiintyy sarjakuvan maailmakokonaisuudessa todellisuutta representoivaan maailmaan nähden paralleelisena fiktiivisenä maailmana, johon voidaan siirtyä maagisen ovenkahvan tai muiden kommervenkkiä avulla. Reflektoitua pastissia edustavat myös *The Unwritten* -teoksen maailmassa vaikuttavat erilaiset genrekonventiot, joiden läsnäolo ja vaikutus tiedostetaan ja ilmaistaan.

Pastissin reflektointi voimistaa juuri yhtä tiettyä imitoitua teosta kyseisen pastissielementin tulkintakontekstina siten, että pastissia luetaan imitoidun teoksen – ja vain sen – kautta. Esimerkiksi *The Unwritten* -teoksen reflektoitu pastissi *Moby Dick* -romaanista luoklaasimaiseen multiversumiin maailman, jonka konstruointiin ja täydentämiseen Melvillen romaani on ainoa mielekäs konteksti. Sen sijaan esimerkiksi subvertoitu pastissi *Tommy Taylor* luoklaasimaisesti moniulotteisemmän maailman, jossa *Harry Potter* on ilman muuta voimakkain mutta ei suinkaan ainoa teksti, jonka kautta maailmalle on luontevaa antaa merkityksiä – sen lisäksi kyseinen pastissimaailma sisältää huomattavia piirteitä muun muassa Philip Pullmanin *His Dark Materials* -trilogiasta sekä klassisista vampyyrimyyteistä. Vaikka poikavelhosta kertovan romaanisarjan maailma siis muodostuu *Harry Potter* -kirjojen velhomaailman kuvaksi, tuo kuva ei ole täysin yhdennäköinen tai aivan terävä, kuten reflektoitujen pastissien luomien maailmojen tapauksessa. Pastissin reflektio siis voimistaa entisestään jo olemassa olevaa, intertekstuaalisen yhteyden tarjoamaa lukuohjetta, ja sitä hyödynnetään Careyn teoksessa erityisesti silloin, kun intertekstuaalinen yhteys ei ole muutoin selkeä ja helposti tunnistettavissa.

Teoksen subvertoiduille pastisseille, *Tommy Taylor* ja *Willowbank Tales* -maailmoille, on yhteistä se, että ne ovat teoksen maailman sisäisiä kaunokirjallisia teoksia, joilla on myös fiktiiviset kirjoittajat, Wilson Taylor ja Eliza Mae Hertford. Tällaiset fiktiiviset kirjailijahahmot tuottavat tarinaan sisäsyntyisiä pastissisia kertomuksia, joiden rinnalla toimivat ulkopuolisiin nimettyihin lähteisiin viittaavat reflektoidut pastissit. Lisäksi *The Unwritten* -teoksen maailmassa myös *Harry Potter* ja *Nalle Puh* ovat olemassa. Subvertoituja pastisseja ei suoraan kytketä näihin pohjateksiin, mutta kummassakin tapauksessa pohjatekstien tyylien uskollinen jäljittely tarjoaa selkeän todisteen yhteyden olemassaolosta, millä kompensoidaan imitaation itsensä implisiittisyys (ks. Genette 1997: 129). Toimittaessaan samankaltaista funktiota tarinakehyksen sisäisinä paralleelisina maailmoina Careyn sarjakuvaromaanin subvertoidut fiktiivisten kirjailijoiden teokset rinnastuvat reflektoituihin aktuaalisten kirjailijoiden teoksiin, ja näin toimiessaan ne fiktionalisivat myös nämä aktuaaliset kirjailijat. Täten näistä aktuaalisista kirjailijoista, kuten Melvillestä, Dickensistä ja Kiplingistä tulee jäljiteltävien mestarien sijaan sarjakuvan diegesiksen sisäisiä hahmoja, mikä osaltaan yhtenäistää teoksen moneen suuntaan huitevaa rakennetta, kääntää

intertekstuaaliset viittaussuhteet sisäänpäin ja sulkee intertekstuaalista kollaasia yhtenäiseksi kokonaisuudeksi.

Subvertoidut ja reflektoidut pastissit toteuttavat *The Unwritten* -sarjakuvan tarinassa erilaisia funktioita. Ne luovat molemmat rinnakkaismaailmoja, mutta siinä missä reflektoitujen pastissien maailmat ovat näennäisesti muiden teosten maailmoja sinänsä, subvertoidut pastissimaailmat imitoivat jäljittelemiensä tarinoiden tyyliä ja kopioivat niistä elementtejä tuomatta kuitenkaan näitä imitoituja teoksia nimellisesti läsnä oleviksi teosten ontologiseen kokonaisuuteen. Tommy Taylorin tarina toimii tarinan taustakertomuksena, joka kontekstoi teoksen kokonaisuuden ja luo sille väljät suuntaviivat. Pastisseista koostuvassa maailmassa, jonka useimmat intertekstuaaliset suhteet ulkopuolisiin lähteisiin ilmaistaan suorasanaisesti ja peittelemättä, subvertoidut ja ilmeisyydessään rakenteellisesti implisiittiset pastissit eivät hypi silmille, ja näin ollen ne vaikuttavat tarinamaailmaa yhtenäistävänä voimana. Sen sijaan reflektoidut pastissit, viittaukset ja metaleptiset siirtymät nimettyihin ja tunnustettuihin maailmankirjallisuuden klassikoihin, luovat teoksen kokonaisuuteen sirpaleisuutta ja korostavat sen luonnetta artefaktina. Avoimen teoksen ulkopuolelle viittaamisen ja erilaisten kertomusten kollaasimaisen yhdistelyn voisikin kuvitella vaikuttavan nimenomaan tarinamaailman ontologiaa hajottavasti ja immersiota rikkovasti. Koska *The Unwrittenin* intertekstuaalisuus ei ole vähimmässäkään määrin piiloteltua vaan päinvastoin suorastaan röyhkeän avointa, ei intertekstuaalisen pelin huomaaminen kuitenkaan aiheuta lukijan immersion hajoamista. Tähän aiheeseen palaan tarkemmin luvussa 5.

*Fables* käyttää maailmansa luomisessa enimmäkseen länsimaisista saduista tehtyjä pastisseja ja voikin täten luottaa, että lukija tuntee nämä sadut ja havaitsee yhteyden. Yhdeksi syyksi satujen tämänkaltaisten fantasiaa ja postmodernismia koskikelevien uudelleenkerrotojen viimeaikaiselle suosiolle onkin esitetty sitä, että pirstaloituneessa ja individualismin läpituokemassa nykykulttuurissa sadut ovat suurin piirtein ainoita kertomuksia, jotka kenen tahansa voi odottaa tuntevan (ks. esim. Joosen 2011, 12). Satuhahmot esiintyvät teoksessa pääsääntöisesti alkuperäisillä nimillään (esim. Snow White, Rose Red, Prince Charming) tai hieman muutetuilla nimillä, joiden perusteella hahmon satumaista identiteettiä ei ole vaikea päätellä (esim. Bigby Wolf). Hahmojen ulkonäkö puolestaan perustuu usein tunnettuihin kuvituksiin ja muun muassa Disneyn animaatioelokuvaan (ks. kuvaliite 1). Yhdennäköisyys laajalti tunnetun sadun visualisoinnin kanssa luo hahmoin tuttuuden tunnetta: sarjakuvan antama kuva satuhahmoista vastaa yleisön populaarikulttuuriseen muistiin painunutta kuvaa (ks. Kukkonen 2008, 268). *Fables* ottaa myös asiakseen kertoa toisinaan kokonaisia satuja uudestaan enemmän tai vähemmän suorina adaptaatioina sarjakuvamuotoon tehdäkseen selväksi, missä tarinassa tai tarinoissa tietty hahmo oikeastaan on seikkaillut. Teoksen henkilöahmot myös tiedostavat oman luonteensa satuhahmoina,

siis niiden tarinoiden henkilöinä, joista heidän uuden kotimaailmansa asukkaat kertovat tarinoita. Toisinaan he pohtivat ääneen, missä määrin he ja heidän omat satumaailmansa ovat maallisen maailman tarinankertojien luomia: ”[I]f we’ve a special connection to our stories in this world, did we create the stories and those who’ve written them? Or did the stories create us?” (F12, 135.) Hahmojen pastissiluonne on siis tyypillisesti subvertoitu, sanomattakin selvä, mutta niiden asemaa fiktion sisäisenä fiktiona reflektoidaan. Näin Fabletownin asukkaat ja heidän kotimaailmansa jäävät teoksen kokonaiskosmologiassa horjumaan toden ja fiktion väliselle häilyvälle rajalle.

Mitä tulee *Fables*-teoksen tyyliä avulla luotuihin rinnakkaismaailmoihin, yhteys alkuperäisiin satuihin on usein arvoituksellisempi kuin Careyn teoksen helposti tunnistettavissa imitaatioissa. Näihin maailmoihin sijoittuvissa tarinan osissa käytetään usein satumaista kerrontatyyliä, ja esimerkiksi sarjan 15. albumissa kerrottu Snow Whiten ja Rose Redin lapsuuden tarina on aika lailla suora uudelleenkerrota ”Lumivalko ja Ruusunpuna” -sadusta. Se muistuttaa myös visuaalisesti satukirjan kuvitusta kirkkaine väreineen ja symbolisine kuvastoineen. Muutoinkin satumaailmoissa tapahtuvat tarinan osiot usein imitoivat kuuluisia satujen kuvituksia, kuten Ivan Bilibinin piirroksia. Useimmiten teoksen satumaailmat muistuttavat kuitenkin melko tyypillisiä pseudokeskiaikaisia fantasiamaailmoja, joiden satumaailmaluonteesta kertoo vain, että ne esitetään helposti tunnistettavien satuhahmojen kotimaailmoina. Satujen kerronnallisten ominaispiirteiden valossa tämä ei ole yllättävää: saduille on ominaista hyvin yleisellä ja yksityiskohtia välttelevällä tasolla liikkuva kerronta, joka pitää tarinan kaavamaisena ja hahmojen persoonaan ja miljööseen liittyvät yksityiskohdat minimissä (ks. esim. Nikolajeva 1996, 122; Tiffin 2009, 13–17). Näin ollen pastissin tekijällä on käytettävissään tarinan juonen ja klassisten kuvitusten lisäksi hyvin vähän materiaalia imitoitavaksi. Edellä esittämäni jaottelun valossa luokittelen nämä maailmakonstruktioit siis reflektoiduiksi pastisseiksi: ne voi tunnistaa tiettyjen satujen maailmoiksi, koska tietyistä saduista kotoisin olevat hahmot pitävät niitä koteinaan.

Genreimitaatio on Willinghamin teoksessa sekä reflektoitua että implisiittiseksi jätettyä. Esimerkiksi sarjan ensimmäisen osan salapoliisikertomusta konventioineen kommentoidaan toistuvasti. Bigby Wolf toteaa muun muassa lähellä albumin loppua:

This is it. In the mystery novels this is called the ‘parlor scene’, where the clever detective reveals all. If this were a work of fiction, the author would pause the story here to ask the readers if they’d put all the clues together yet. (F1, 94.)

Samoin teossarjan toisessa osassa seipääseen nostettua sianpäättä kommentoidaan intertekstuaalisena viittauksena *Kärpästen herraan*, joskin itse viittauksen kohde jätetään implisiittiseksi: ”It’s poor Colin. It also appears to be a literary reference.” (F2, 24.) Täten korostetaan kyseisen tarinan yhteyttä poliittiseen satiiriin – tähän viittaa myös albumin nimi *Animal*

*Farm*. Colinin pää seipään nokassa on fragmenttipastissi, jonka luonnetta intertekstuaalisena viittauksena reflektoidaan henkilöihahmon taholta. Kuitenkin kertomus, jota tämä irtopää metonymisesti edustaa, sekä kyseisen kertomuksen edustama poliittisen allegorian genre jätetään mainitsematta, ja genreassosiaation luominen jääkin tältä osin lukijan kulttuurisen muistin varaan.

Subvertoitua mutta ilmeistä genreimitaatiota puolestaan edustaa teoksen kymmenes osa *The Good Prince*, jossa tarina ottaa raamatullissävyyisen pelastustarinan muodon. Tarinassa Fabletownin väheksytty ja yksinkertaisena pidetty talonmies Flycatcher (joka aiemmin elämässään oli Sammakkoprinssi) pääsee valokeilaan: alhaisesta mutta puhdassydämisestä talonmiehestä tulee messiaaninen hahmo, joka profeetallisten näkyjensä ohjaamana johtaa joukon tuomittuja sieluja pitkälle vaellukselle elottoman joutomaan halki kohti luvattua maata, tarjoaa seuraajilleen tilaisuuden sovittaa syntinsä, nousee kansansa lempeäksi, viisaaksi ja kaikkivoivaksi johtajaksi ja lopulta uhrautuu kuolemaan näiden puolesta – tai ainakin uskoo tekevänsä niin. Kertomus on raamattuviitteitä pullollaan: Flycatcher esimerkiksi lähettää linnun tiedustelemaan joukkonsa edelle ja tietää määränpään hämmöttävän kun lintu palaa nokassaan vihreä lehti (*F10*, 135, vrt. Ensimmäinen Mooseksen kirja 8:11). Flycatcherin ja hänen seuraajiensa vaellukseen jopa viitataan sanalla *exodus* (*F10*, 119), ja matkaa kuvataan useiden eri mukana olevien henkilöihahmojen kautta, joista kukin ottaa vuorollaan kertojan (tai evankelistan) roolin. Messiaanisen sammakkoprinssin hahmoon yhdistyy näin piirteitä sekä Mooseksen, Jeesuksen että Nooan tarinoista.<sup>19</sup> Flycatcher itse vaikuttaa myös tunnistavan tarinansa raamatullisen kaavan – hän nimittäin uskoo tarinansa päättyvän uhrautumiseen kansansa puolesta, vaikkei mikään kertomukseen itseensä sisältyvä seikka anna syytä odottaa, että hän olisi viimeiseen taisteluunsa lähtiessään kuolemanvaarassa. ”Now, I confess, I feel damned silly having acted so dramatic earlier – saying goodbye to anyone”, toteaaakin kelpo prinssi jälkikäteen (*F10*, 214). Flycatcherin tarinan raamatulliset elementit eivät siis selvästi mene sarjakuvan henkilöihahmoilta ohi, vaikka niitä ei teoksessa suoraan kommentoidakaan. Genretietoisiin hahmoihin palaan uudelleen luvussa 3.4, joten en käsittele aihetta tässä yhteydessä tämän tarkemmin.

Sekä Careyn että Willinghamin teoksissa intertekstuaalisuus on pitkälti tiedostettua ja eksplisiittisesti ilmaistua. Pastissisten elementtien reflektointi pastisseina ja fiktion sisäisenä fiktiona tarinan sisältä käsin monimutkaistaa pastissisten maailmojen suhteita toisiinsa ja teosten primääreihin maailmoihin: kun maailmojen välisten molempiin suuntiin tapahtuvien siirtymien

---

<sup>19</sup> Kukkonen käsittelee väitöskirjassaan *The Good Prince* -tarinakaaren intertekstuaalisia yhteyksiä Arthur-mythokseen, joka onkin selkeästi esillä tarinan pintatason kuvastossa (Excalibur, Lancelot, ennustuksen lupaama hyvä kuningas jne.) sekä fantasiagenreen yleensä, mutta ei huomioi raamattuviittauksia samassa tarinassa lainkaan (Kukkonen 2010, 142–143). Flycatcherin tarinassa yhdistyvät kuitenkin näiden kaikkien tekstuaalisten traditioiden piirteet, ja se on näin oiva esimerkki Willinghamin teoksessa tapahtuvasta genreen sekoittumisesta ja vuorovaikutuksesta.

mahdollisuus antaa vaikutelman rinnakkaisista universumeista, maailmojen käsittely fiktiona toisaalta asettaa ne sisäskertomuksen rooliin (vrt. McHale 1992, 155). Tällainen pastissisten maailmojen kahtalainen rooli toisaalta rinnakkaisina ja toisaalta sisäkkäisinä tarinan primääriin maailmaan nähden aiheuttaa etenkin Careyn sarjakuvassa koko teoksen läpitunkevaa ontologista horjuntaa, jossa fiktion ja ei-fiktion rajat käyvät epäselviksi. Näitä epämääräisiä rajoja ja maailmojen välisiä siirtymiä käsitellen tarkemmin maailmojen tilallisuudelle omistetussa luvussa 4. Seuraavaksi on kuitenkin nähdäkseni tarpeen kiinnittää lyhyesti huomiota sarjakuvamuodon mahdollisuuksiin luoda pastissia yli mediarajojen.

### **2.3. Intermediaalisuus**

Tämän tutkielman pääpaino ei ole sarjakuvatutkimuksessa, eikä tarkoitukseni ole osallistua järin laajasti mediumia käsittelevään keskusteluun. Sarjakuva muotona tuo pastissien luomiseen ja käyttöön kuitenkin oman lisäulottuvuutensa, jota on tämän tutkimuksen puitteissa syytä käsitellä lyhyesti. Se on hybridinen tarinakerronnan muoto, joka yhdistää kerronnassaan kielellistä ja kuvallista materiaalia (ks. esim. Chute 2008, 452) ja on näin ollen lähtökohtaisesti multimodaalinen ilmaisutapa. Tämä tietenkin mahdollistaa sen, että sarjakuva voi ilmaista kerronnassaan sekä kirjallisuudelle että kuvataiteelle ominaisia asioita. Nyqvist on todennut, että pastissien luominen mediarajojen yli on ongelmallinen kysymys, koska yhden tekstilajin imitointi toisen tekstilajin keinoin ei voi olla järin yhdennäköistä (Nyqvist 2010, 197–200). Itse en kuitenkaan näe tarpeellisenä tehdä näin jyrkkää linjausta – pastississa ei nähdäkseni ole kyse vain muodosta, vaan myös sisällöstä. Mielestäni pastissien käytössä ontologisena keinona olennaista on, että viittaus tulee tunnistettavaksi lukijalle ja välittää imitoidun teoksen tunnelman ja yksityiskohdat siinä määrin elävästi, että kyseinen teos asettuu luontevaksi tulkintakontekstiksi. Näin pastissisen teoksen tarinamaailma täydentyy suhteessa imitoituun teokseen.

Kuvallinen ja kirjallinen ilmaisu mahdollistavat erilaisia kerronnan ja esittämisen tapoja. Marie-Laure Ryan on esimerkiksi todennut, että kielellisellä kerronnalla on helppo ilmaista muun muassa kausaalisia suhteita, ajan kulumista, henkilöhahmojen ajatuksia ja dialogia, kun taas kuvamateriaali voi näyttää informaatiota, jota tekstuaalisesti ei voida välittää: esittää tiloja, kuvata henkilöhahmojen tunteita ilmeiden avulla sekä käyttää erilaisia graafisia keinoja merkityksen luomisen keinoina (Ryan 2006a, 19). Sarjakuvakerronnassa kuvallinen ja kielellinen sisältö ovat täysin kietoutuneita toisiinsa, ja molemmat ovat yhtäläisen tärkeässä asemassa teoksen lukemisen kannalta: kertominen ja näyttäminen, lukeminen ja katsominen (ks. Carrier 2000, 74). Täten sarjakuvassa on mahdollista myös käyttää maailmaa koostavina pastisseina paitsi sanallista, myös



visuaalista materiaalia, sekä yhdistää eri lähteistä ammentavia kuvallisia ja kielellisiä pastisseja esimerkiksi yhteen kohtaukseen. Toisaalta vaikkapa romaanimuotoisesta fiktiosta pastissia luodessa on tultava toimeen suhteellisen vähäisellä määrällä tekstiä, ja osa kerronnasta ja käytännössä kaikki kuvailu on korvattava visuaalisella materiaalilla siten, että tuttuuden vaikutelma kuitenkin säilyy.

Sekä *Fables* että *The Unwritten* hyödyntävätkin runsaasti visuaalisia pastisseja ja piirrostyylin vaihtelua täydentämässä pastissisten tarinajaksojen antamaa vaikutelmaa maailmasta. Esimerkiksi *The Unwritten* -sarjan kolmannessa osassa Lizzie Hexam siirtyy maagisen ovenkahvan avulla Charles Dickensin romaanin *Our Mutual Friend* maailmaan. Sarjakuvaruutu, jossa Lizzie astuu tähän maailmaan (ks. kuvaliite 2), on aivan suora pastissi Gustave Dorén piirroksesta ”Wentworth Street, Whitechapel” (1872). Kuuluista piirros kontekstoi teoksen tarinamaailman klassisiin Lontoon köyhien surkean elämän kuvauksiin myös Dickensin teosten ja niiden adaptaatioiden ulkopuolella. Maailman kuvaus jatkuu teoksen pääsääntöisestä kliinisehköstä piirrosjäljestä poikkeavana, hiilipiirrosmaisena, suttuisena ja tummasävyisenä. Visuaalisen ilmeen valinnallaan *The Unwritten* valitsee näin maailman tarkasteluun näkökulman, joka näkee yhteiskunnallisen viheliäisyyden, mutta jättää Dickensille ominaisen huumorin huomiotta: ihmishahmot esimerkiksi ovat mittasuhteiltaan realistisia, eivät karikatyyrejä.<sup>20</sup> Näin syntyvä maailma on siis pastissi paitsi Dickensin romaanin köyhälistön Lontoosta, myös Gustave Dorén piirrosten kuvaamasta köyhälistön Lontoosta. Nämä kaksi klassista representaatiota yhdistämällä syntyy kuva viktoriaanisesta Lontoon East Endistä sellaisena kuin se on kulttuuriseen muistiin painunut ja jollaisena se esimerkiksi lukuisissa elokuvissa kuvataan: likaisena, sumuisena, savuisena ja ankeana vihoviimeisenä rotankolona. Tuloksena on voimakas tuttuuden vaikutelma ja assosiaatio yhteiskuntakriittisen realistisen romaanin konventioihin, jotka tarjoavat pastissiselle tarinamaailmalle maantieteen ja sen toimintaa ohjaavat lainalaisuudet. Romaanimuodon konventio on myös *Our Mutual Friend* -maailmaan sijoittuvaa katkelmaa voimakkaasti hallitseva kertojaääni – sarjakuvassahan kertoja ei tyypillisesti ole mikään tarinankerronnan vakiovaruste, vaan jo tekstilaatikoissa paljon tilaa saavan kertojan olemassaolo on merkki tulkintakehyksen vaihdoksesta, tässä tapauksessa romaanikerronnan imitaatiosta.

Edustava esimerkki visuaalisen pastissin käytöstä maailman luomisen välineenä *Fables*-teoksessa on puolestaan jo edellä mainitsemani venäläisten kansansatujen satumaailma Rus (*F6*, 84–95), jota kuvattaessa piirrostyylillä mukaillee läheisesti Ivan Bilibinin kuuluisia satukuvituksia vaihdellen suorista yksittäisten kuvien uudelleenversioinneista yleisempään tyylliseen jäljittelyyn,

---

<sup>20</sup> Onkin nähdäkseni huomionarvoista, että Dickensin romaanista pastissia luovaan jaksoon on valittu visuaaliseksi tyyliksi Dorén piirrosten jäljittely ikonisen Dickensin romaanien kuvittajan, George Cruikshankin, piirrostyylin imitoinnin sijasta.

jossa elementtejä Bilibinin piirroksista yhdistellään uuteen, Bilibinin tyyliä imitoivaan kuvaan (ks. myös Kukkonen 2010, 113). Esimerkiksi ruutu, jossa Blue seisoo tienristeyksessä pohtimassa matkansa suuntaa (ks. kuvaliite 3), on mukaelma Bilibinin piirroksista, joka on kuvitusta satuun ”Ivan, tulilintu ja harmaa susi”. Kyseinen kuva-aihe on hyvin yleinen venäläisessä kuvataiteessa, ehkä kuuluisimpana edustajanaan Viktor Vasnetsovin maalaus *Ritari tienhaarassa* (1878) – johon Buckinghamin piirros myös tuntuu Bilibinin kautta viittaavan kääntämällä asetelman toisin päin. Kuvakerronnan intertekstuaalisuuden avulla sarjakuvateoksen maailman Rus viittaa laajemmin venäläisen sadunkerronnan perinteeseen ja kontekstoi itsensä osaksi tätä tarinankerronnan vuosisataista jatkumoa. Samaisessa ruudussa on selkeästi havaittavissa myös viittaan ja naamioon sonnustautuneen Boy Bluen asukokonaisuus, joka synnyttää voimakkaan assosiaation kahteen kuuluisaan amerikkalaiseen elokuvaankariin: Zorroon ja *The Princess Bride* -elokuvan Dread Pirate Robertsiiin.<sup>21</sup> Vaikka Boy Blue ei piirrostyylin osalta poikkeakaan räikeästi ympäröivästä Bilibin-imitaatiosta, hahmon amerikkalaisen (ja modernin populaarikulttuurin kyllästävän) identiteetin korostaminen visuaalisin keinoin asettaa tämän voimakkaaseen ristiriitaan ympäröivän satumaailman kanssa. Tämä korostaa osaltaan maalliseen maailmaan kotiutuneen genretietoisien Boy Bluen vieraantunutta suhdetta perinteen kyllästäämään satumaiseen ympäristöön.

Visuaaliset viittaukset Gustave Dorén Lontoo-piirroksiin ja Ivan Bilibinin satukuvituksiin eivät ole refleктоituja eivätkä sinällään myöskään lukijalle helposti tunnistettavia intertekstuaalisia viittauksia. Heikommasta tunnistettavuudesta huolimatta väitän kuitenkin näiden imitaatioiden olevan aivan käypä ja toimivia pastisseja. Visuaalisten pastissien rooli kohdeteosteni tarinamaailmojen rakentamisessa on lähinnä tekstuaalisten vihjeiden luomaa mielikuvaa korostava, eikä niiden alkuperäisten imitaation kohteiden tunnistaminen näin ollen ole tarinan seuraamisen kannalta välttämätöntä – lukija ymmärtää muutenkin, että nyt ollaan Dickensin Lontoossa ja venäläisten kansansatujen maailmassa. Molemmissa näistä kuvista on kuitenkin tuttuuden vaikutelmaa, joka johtuu niiden yhteydestä yleisön kulttuuriseen muistiin – vaikka nimenomaista imitaation kohdetta ei tunnistaisikaan, antaa sarjakuvan normaalista tyylistä poikkeava ilmaisu kuitenkin vaikutelman imitaatiosta, ja piirrostyylillä luo yhtä kaikki mielikuvan tietynlaiseen tyyliin kuuluvasta kerronnasta. Dorén kuuluisat piirrokset ovat osa sitä kuvastoa, jonka pohjalta viktoriaaninen Lontoon East End on kuvataiteen, elokuvien ja muiden kulttuurituotteiden kautta opittu hahmottamaan: vaikka lukija ei tunnistaisikaan juuri kyseistä piirrosta, assosioituu se konventionaaliseen tapaan esittää Dickensin romaanien kuvaamaa köyhälistön kurjuutta. Samoin Bilibinin kuvitukset kirkkaine väreineen, runsaine yksityiskohtineen ja monimutkaisine

---

<sup>21</sup> Niin Zorro kuin kaamea piraattikin ovat alun alkaen romaanihenkilöitä, mutta hahmojen ikoninen ulkonäkö lienee kuitenkin useimmille tuttu nimenomaan klassikon aseman saavuttaneista elokuvista.

kehyksineen yhdistyvät (populaari)kulttuurisessa muistissa voimakkaasti nimenomaan venäläisiin satuihin, tunnisti alkuperäistä taiteilijaa tai ei (vrt. Kukkonen 2008, 267).

Piirrostyylin vaihteluilla korostetaan osaltaan siirtymää toisenlaiseen todellisuuteen, jossa toimivat eri säännöt. Ruskean ja seepian sävyillä toteutettu hiilipiirrosmainen kynänjälki, jossa henkilöhahmot maastoutuvat rakennusten seiniin ja muuhun taustaan, vahvistaa realistista romaania *Our Mutual Friend* -tarinamaailman tulkintakontekstina. Samoin värikäs ja henkilöhahmoja korostava visuaalinen ilme *Homelands*-tarinakaassa painottaa maailman satumaisuutta – näin visuaaliset elementit luovat osaltaan mielikuvia tietystä genrestä. Genrepastissien luomisen kannalta sarjakuva onkin nähdäkseni monipuolinen muoto. Eräät genrefiktion tyypit liittyvät perinteisesti tiettyihin mediuumeihin, näistä esimerkiksi klassinen dekkari, poliittinen satiiri ja goottilainen kauhufiktio romaanimuotoon. *Fables*- ja *The Unwritten* -teosten pastissiensa materiaalina käyttämät klassiset ja suositut kertomukset on kuitenkin adaptoitu toisiin mediuumeihin (ainakin elokuvamuotoon) usein montakin kertaa, ja näillä adaptaatioilla on yhtä lailla oma kiinteä paikkansa yleisön mielikuvissa kyseisistä tarinoista kuin alkuperäisillä romaaneillakin (ks. Hutcheon 2006, xiii). Elokuva puolestaan jo sinänsä kielellistä ja visuaalista materiaalia yhdistävänä kerrontana taipuu sarjakuvamuotoon huomattavasti tunnistettavamman näköisenä kuin pelkkää sanallista ilmaisua sisältävä romaanimuoto. Kuten edellä esitetty Dickens-esimerkki osoittaa, elokuva-adaptaatioista tuttua esitystapaa voidaan sarjakuvakerronnassa näin käyttää eräänlaisena oikotienä kun halutaan luoda pastissi romaanimuotoisesta tarinasta.

Sarjakuva on ilman muuta myös mainio muoto pastissien luomiseen muista sarjakuvista – ja sarjakuvamuotoon tyypillisesti yhdistetystä genrefiktiosta, kuten supersankaritarinoista. *The Unwritten* esimerkiksi esittelee neljännessä osassaan *The Tinkerin*, 30-luvulla luoduksi esitetyn supersankarihahmon, ja näyttää muutamia jaksoja tämän sankarin seikkailuista tyyllillä, joka muistuttaa varhaisia *golden age* -supersankarisarjakuvia värityksensä ja piirrostyylinsä puolesta. Se myös lähestyy kömpelönlaisen dialoginsa ja kerrontansa osalta parodiaa kyseisestä genrestä. Samalla *The Tinker* esitetään kuitenkin ikään kuin ennakoimassa sitä sarjakuvakerronnan genreä, jota *The Unwritten* itse edustaa – supersankari saa voimansa erilaisista myyttisistä taikaesineistä, aseistaa itsensä fantasiakertomuksista, saduista ja myyteistä peräisin olevilla aseilla ja laskeutuu manalaan pelastamaan rakastettuaan. Näin teoksen diegesiksen sisäisestä supersankarisarjakuvasta muotoutuu eräänlainen hyvin vanhanaikaisen ja hyvin nykyaikaisen sarjakuvan hybridi, jossa vanhahtava piirrostyylillä ja kerronnan tapa yhdistyvät nykysarjakuvassa usein toistuvaan Orfeus-myytin toisintoon (vrt. esim. *The Sandman* -teoksen

uudelleenkerronta samasta myytistä).<sup>22</sup> Tällaisella supersankarisarjakuvan parodisella modernisoinnilla kommentoidaan nähdäkseni tätä amerikkalaista modernia myyttiä (vrt. Reynolds, 1994), joka muinaiseen myyttiin yhdistettynä muuttuukin äärimmäisen nykyaikaiseksi, myyttien luomisen sijaan niitä kierrättäväksi, kommentoivaksi ja muokkaavaksi sarjakuvaksi.

Toinen visuaalisen ja tekstuaalisen materiaalin yhdistämisen mahdollistama jäljittelyn kohde on Internet, ja *The Unwritten* -teoksen tapauksessa erityisesti sosiaalinen media. Sarjakuvan tavanomaisen muodon rikkovat sarjassa tuon tuostakin kokonaisen sivun kokoiset ruudut, jotka esittävät kuvaa Richie Savoy'n tai Tom Taylorin tietokoneen näytöltä, jolla on auki useita Internet-sivustoja erillisissä ikkunoissa. Joukkoon mahtuu visuaalisia jäljitelmiä YouTube- ja Facebook-sivustoista sekä keskustelufoorumeista. Näitä sosiaalista mediaa imitoivia pastisseja *The Unwritten* käyttää ikään kuin ikkunana ihmiskunnan kollektiiviseen tietoisuuteen, keskusteluihin ja mielipiteenilmauksiin, jotka ottavat keskustelufoorumin kontekstissa anonyymien, persoonattoman roolin. Internet esitetään sarjassa villien huhujen leviämiskanavana ja miljoonien ihmisten kohtaustapaikkana, jossa yhtäältä vallitsee kaikenlainen aivottomuus, toisaalta suurten ihmismassojen organisoiminen jotakin tarkoituspäätä varten on helposti mahdollista. Internet-sivustojen pastisit tarjoavat myös visuaalisen kontekstin, jossa tekstuaalisen materiaalin yhdistyminen mielikuviin Internetissä käydystä viestinnästä vaikuttaa siihen, miten kyseistä tekstuaalista materiaalia tulkitaan – teoksessa jäljitely väline on lukijalle jo viesti sinänsä. Sosiaalista mediaa ja keskustelusivustoja mukaileva ilmaisu hassuine nimimerkkeineen ja lukuisine lyöntivirheineen ohjaa lukijan tulkitsemaan tässä kontekstissa esiintyvät viestit anonyymiteetin suojasta nopeasti kirjoitettuina ja lukemaan niistä riidanhaastamista, häpeämätöntä trollaamista, keinoa perehtyneisyyttä keskustelun aiheeseen ja loppuun asti harkitsemattomia kärjistettyjä mielipiteitä.

Internet-sivustojen (ja esimerkiksi tv-uutislähetysten) konventioiden ja kerronnan tapojen jäljittely on muodon rajoja ja mahdollisuuksia kartoittavaa kokeellista sarjakuvakerrontaa, jonka kautta *The Unwritten* -teos kontekstoi itseään ja hakee sarjakuvamuodon paikkaa nykykulttuurin kentältä. Luomalla pastissia lukuisista erilaisista ilmaisun muodoista *Fables* ja *The Unwritten* osoittavat sarjakuvamuodon monipuolisuuden erilaisten kulttuuristen ilmiöiden käsittelyssä. Etenkin *The Unwritten* -teoksessa maailman näyttäytyminen erilaisten tekstien, kulttuurituotteiden ja ilmaisutapojen verkostona on olennainen osa teoksen tematiikkaa, ja sarjakuvamuoto tarjoaa oivan välineen tuon kulttuurisen kehyksen kuvaamiseen kaikessa

---

<sup>22</sup> Postmodernismin jälkeen sijaa saanut kulttuuri kokee muutenkin ilmeisen läheiseksi Orfeuksen ja Eurydiken tarinan: mainittujen sarjakuvien lisäksi kyseistä myyttiä hyödyntävät muun muassa Steven Hallin *The Raw Shark Text* -teos (2007) (ks. Paasi 2013, 52), Jeff VanderMeerin tietoisromaani *Veniss Underground* (2003) sekä Salman Rushdien romaani *The Ground Beneath Her Feet* (1999). Myytin nykyaikaisista uudelleenkerroista on hiljattain koottu myös novellantologia *xo Orpheus: 50 New Myths* (2013, toim. Kate Bernheimer).

moninaisuudessaan. Seuraavaksi esitänkin lyhyesti, miltä tämä nykykulttuurin kenttä mielestäni näyttää ja miten pastisseista rakennettu tarinamaailma suhteutuu siihen.

#### 2.4. Postmoderni pastissi ja sen jälkeläiset

Keskusteluun postmodernista pastissista liitetään tyypillisesti sen suhde lähisukulaisena pidettyyn imitaation muotoon, parodiaan. Pastissin ja parodian välisestä rajankäynnistä käytyyn keskusteluun puolestaan liittyy usein väittelyä kyseisten imitaation muotojen paremmuudesta toisiinsa nähden. Niiden välisenä erottavana tekijänä pidetään yleensä sitä, että jälkimmäisen luonteinen imitaatio on ironista tai humoristista kun taas ensin mainittu on lähinnä neutraalia jäljittelyä. Fredric Jameson pitää postmodernistiseksi keinoksi määrittämänsä pastissia (yhdistelmäpastissia) neutralisoituna ja amputoituna parodiana, joka on menettänyt ironisen teränsä ja huumorinsa ja pelkistynyt merkityksettömäksi imitaatioksi (Jameson 1991, 17). Tämän kaltainen neutraali jäljittely on hänen mukaansa ominaista postmodernille kulttuurille siinä missä parodia on modernismille ominainen keino. Ajatukseen postmodernista yhdistelmäpastissista liittyy taiteen tietoisuus itsestään ja rakentaminen aikaisemmista teoksista poimittujen elementtien ja vaikutteiden pohjalle. Tätä voinee pitää sisäänpäin kääntyneenä aiemman taiteen kannibalisoimisena Jamesonin tapaan (mt. 18) – joskin pastissisen imitaation tuomitseminen automaattisesti vajavaiseksi ilmaisuksi on nähdäkseni hätiköityä. Vaikutteiden runsas ja avoin hyödyntäminen on myös sen tiedostamista, ettei taide synny tyhjiössä, ja sen kyseenalaistamista, onko taiteen tehtävä ylipäänsä pyrkiä kuvaamaan todellisuutta vai olisiko maailman ja sen esittämisen suhde pikemminkin vuorovaikutteinen.<sup>23</sup>

Käsitys pastissista ilmaisukyvyttömänä ja tyhjänä jäljittelynä on mielestäni myös hieman kohtuuton: jo tietyn teoksen kopioiminen sellaisenaan uuteen kontekstiin riittää muuttamaan tapaa, jolla sitä tulkitaan, ja tällaisilla uusilla tekstin ja kontekstin välisillä jännitteillä on tietenkin runsaasti potentiaalia antaa myös jäljitellylle teokselle uusia merkityksiä. Ajatus pastissista parodiana vailla agenda ei myöskään suinkaan ole mikään uusi, vaan näiden kahden imitaation muodon suhteesta on käyty keskustelua viime vuosisadan alusta asti. Nyqvistin mukaan Jamesonin käsitys pastissista ja parodiasta lähenee ranskalaisten kriitikoiden jo edellisellä vuosisadalla esittämiä näkemyksiä orjallisesta ja kriittisestä imitaatiosta (Nyqvist 2010, 106). Jameson käyttääkin pastissia sellaisena kuin hän sen ymmärtää lähinnä argumentoidakseen, mikä postmodernissa kulttuurissa on pielessä, kritisoidakseen sen historiattomuutta ja yksilöllisyyden

---

<sup>23</sup> Jamesonin ajattelu perustuu totta kai marxilaiseen kulttuuriteoriaan, jossa taiteen tehtävänä nähdään nimenomaan todellisuuden heijastaminen – tästä lähtökohdasta onkin selvää, miksi aiempaa taidetta todellisuuden sijaan heijasteleva taide näyttäytyy hänelle yksiselitteisen negatiivisena ilmiönä.

puutetta: kulttuuria representaation kohteena sinänsä ja imitaation kyvyttömyyttä viitata menneisyyteen muutoin kuin tyhjän nostalgian kautta (ks. myös Foster 1985, 145). Kuten Jean Baudrillardin käsitys *simulacrumista*, itsetarkoituksellisesta imitaatiosta vailla kohdetta, joka ankkuroituisi todellisuuteen, Jamesonin esittämä postmodernismin kritiikki näkee pastisseja luovan nykykulttuurin kyvyttömänä heijastamaan todellisuutta.

Linda Hutcheonin mukaan pastissi, jälleen erotuksena parodiasta, tähtää pikemminkin yhdennäköisyyteen imitoimansa teoksen kanssa kuin sen kritiikkiin (Hutcheon 2000, 38), mutta toisin kuin Jameson hän ei pidä kriittisyyden puutetta pastississa automaattisesti negatiivisena asiana – jos kohta ei myöskään kovin kiinnostavana postmodernismin poetiikan kannalta. Puhutaanpa sitten pastissista tai parodiasta, yhtä kaikki postmodernia aikakautta ja kulttuuria leimaavaksi piirteeksi koetaan tietty kyynisyys, nihilismi, epäuskoisuus niin kutsuttuja suuria kertomuksia kohtaan, pirstaleisuus ja hajanaisuus sekä muodon korostuminen sisällön kustannuksella (ks. esim. Hallila 2006, 61). Sitä voinee halutessaan pitää Jamesonin tapaan poliittisesti impotenttina ja kyvyttömänä viittaamaan sen paremmin historiaan kuin nykyhetkeenkään kriittiseen ja tarkkanäköiseen sävyyn – joskin omasta mielestäni tällainen käsitys viime vuosikymmenten taiteen paradigmasta on tarpeettoman lohduton (sekä, ironista kyllä, kyyninen ja nihilistinen).

Liitettiinpä postmodernismiin mitä teorioita, käsitteitä, arvoasetelmia tai tunnelatauksia hyvänsä, suhteellisen yleinen konsensus tänä päivänä on, että se on kulttuurisena hallitsevana tyyliisuuntauksena tullut tiensä päähän – sen sijaan vähemmän yksimielisiä ollaan siitä, mitä tulee sen jälkeen. Karin Kukkonen mielestä *Fables*-sarjakuva edustaakin postmodernismin jälkeen syntynyttä uutta tarinankerronnan tapaa, jossa jatkuvan itsereflektion ja koherentin mimesiksen avulla luodaan uudenlaisia, itsetietoisia metanarratiiveja: kertomuksia tarinoista sinänsä, niiden luomisprosessista, keinoista ja merkityksistä (Kukkonen 2010, 225–226). Voimakas immersiiivisyys yhdistyy teoksessa yhtä voimakkaaseen itsereflektioon, mitä tyyppillisesti pidetään jonkinsorttisena paradoksina (ks. esim. Polvinen 2012, 94; Ryan 2001, 199). Tämä havainto kyseisestä teoksesta pitää nähdäkseni paikkansa, ja vielä voimakkaammin ja julkilausutummin se näkyy *The Unwritten* -teoksessa: molemmat sarjakuvat kertovat pohjimmiltaan tarinoita tarinoista. Pastissisia elementtejään refleктоimalla ne korostavat juuri aikaisempaa fiktiota ja tarinankerronnan traditioita ja käytäntöjä maailmoidensa tulkintakontekstina. Niinpä näiden teosten edustama kulttuuri viittaa siis edelleen lähinnä itseensä, mutta ei missään nimessä tee sitä kaoottisesti tai lamaantuneesti. Tarinankerrontaa tarinoiden aiheena ei tosin mielestäni voi pitää varsinaisesti uutena ilmiönä, vaan kirjailijoilla on maailman sivu ollut tarve reflektoida teoksissaan omaa

luomisprosessiaan ja kunkin taidemuodon keinovalikoimaa (ks. myös Hutcheon 1986, 10–11; Neumann & Nünning 2012, 9).<sup>24</sup>

Metafiktiota sinänsä pidetään puolestaan usein lähestulkoon samana asiana postmodernismin kanssa (ks. Waugh 1984, 21; Hutcheon 1986, 4; Hutcheon 1988, 108),<sup>25</sup> eikä siinä näin ollen ole ilmiönä mitään, mikä sinällään veisi fiktiota postmodernismista eteenpäin – avainasemassa tässä onkin nähdäkseni nimenomaan immersiiivisten maailmojen ja liikuttavien tarinoiden luominen läpitukevasta itsetietoisuudesta huolimatta. *Fables*- ja *The Unwritten* -sarjakuvien kaltaisissa teoksissa juuri tarinat ja tarinankerronta ovat olennaisia kysymyksiä. Ne ovat itsessään vauhdikkaita ja mukaansatempaavia seikkailukertomuksia, minkä lisäksi tarinoiden kertominen tapana hahmottaa ja merkityksellistää maailmaa nousee niissä olennaiseksi temaattiseksi kysymykseksi. Tämä tematiikka näkyy myös tarinamaailmojen kollaasimaisessa rakenteessa: maailman esitetään kirjaimellisesti koostuvan lukemattomista kertomuksista. Samankaltaisen metafiktiivisen tematiikan on havainnut myös Hanna Meretoja tutkiessaan ranskalaisen kirjallisuuden ”kerronnallista käännettä” 1900-luvun loppupuolella: uusi kirjallisuus tiedostaa ihmisten tavan hahmottaa ympäröivää maailmaa siitä kerrottujen tarinoiden kautta, ja näin tarinallisuudesta itsestään tehdään kertomusten (ja niiden esittämien maailmojen) ontologinen perusta (Meretoja 2014, 122). Kun maailman hahmottuminen kerronnan tuotteeksi on tarinamaailman konstruoinnin filosofinen lähtökohta, myös pastissinen imitaatio ja kirjallisten traditioiden eksplisiittinen käsittely sen kautta näyttäytyy rakentavana muotona, ei pelkkänä vanhojen tekstien loputtomana kierrättämisenä.

Postmodernismin jälkeinen yhdistelmäpastissi, intertekstuaalinen kollaasi, on siis tapa merkityksellistää maailmaa uudesta näkökulmasta, ei kääntyä siitä pois päin – ja tämä merkityksellistäminen tapahtuu juuri etualaistamalla uusien tarinoiden rakentuminen vanhojen pohjalle. Amelia Beamer ja Gary K. Wolfe esittävät, että postmodernismin jälkeiselle kulttuurille on ominaista Harold Bloomin aikanaan teoretisoiman vaikutusahdistuksen vaihtuminen vaikutuksen ekstaasiksi – se on ”halukasta trooppien, kielen ja tekniikoiden lainaamista melkein mistä tahansa [...] ja niiden yhdistämistä hajanaiseksi uudeksi muodoksi, joka vastustaa luokittelua ja

---

<sup>24</sup> Teoksessaan *Narcissistic Narrative* Linda Hutcheon tarkoittaa kerronnan narsistisuudella juuri fiktion (ja erityisesti romaanimuodon) ”pakkomieltä itseensä”, oman tekstuaalisuutensa tarkasteluun ja kieleen, josta se on rakennettu (Hutcheon 1986, 11). Hän myös painottaa, että tällainen narsismi ja oman keinotekoisuuden tiedostaminen on fiktion – kaiken fiktion, ei vain postmodernistisen sellaisen – ”luonnollinen tila”, jossa teos on jatkuvasti tietoinen omasta olemuksestaan (mt. 18).

<sup>25</sup> Jos hyväksytään Hutcheonin ajatus metafiktiosta jollain tasolla kaikkeen fiktion sisäänrakentuvana ilmiönä, se ilman muuta koskee muutakin kuin postmodernistista fiktiota – toisaalta postmodernismi on laaja kulttuurinen virtaus, jonka pelkistäminen pelkäksi itsetietoisuudeksi kaventaa näkökulmaa huolestuttavan paljon. Postmodernistisen fiktion metafiktion käytössä on siis pikemminkin kahden laajan ilmiön yhtymäkohdasta kuin yhtäläisyydestä ilmiöiden välillä (ks. myös Hallila 2006, 74).

leimaamista” (Beamer & Wolfe 2011, 185). Beamerin ja Wolfen mukaan postmodernismin seuraajaa ei siis erota edeltäjästään imitaatiosta ja rikkonaisuudesta luopuminen, vaan niiden käyttö uudella, innoittuneella tavalla – sille on ominaista vetävien ja mukaansatempaavien tarinoiden kertominen ontologisesti epävakaassa ja vieraannuttavassa maailmassa. Maailman rikkonaisuus tiedostetaan, mutta sen ei anneta häiritä, ja muotoon keskittymisen sijaan painopiste on tarinankerronnassa: ”näissä narratiiveissa on tyypillisesti juoni ja henkilöhahmoja, ei vain tyyliä ja ääntä” (mt. 169; ks. myös Meretoja 2014, 215). Beamer ja Wolfe lähestyvät postmodernismin jälkeisen kirjallisuuden piirteitä genrefiktion näkökulmasta ja näkevät sen keskeiseksi ominaisuudeksi genrefiktiolle ominaisten sääntöjen ja maailmakäsitysten sekoittumisen postmodernistiselle ”valtavirralla” ominaiseen kerrontaan ja maailmankuvaan. Tällaista kerronnan sääntöjen ja tarinamaailmoja ohjaavien genresidonnaisten tulkintakontekstien sekoittamista tapahtuu myös Careyn ja Willinghamin sarjakuvateosten intertekstuaalisissa kollaasimaailmoissa, ja etenkin genreimitaatio on tässä mielessä keskeinen osa kollaasia.

Timotheus Vermeulenin ja Robin van den Akkerin mukaan postmodernismin jälkeen tulleelle taiteelle on ominaista ristiriitainen horjuminen ja heilahtelu modernistisen ja postmodernistisen maailmankuvan, innostuneisuuden ja ironian, naiiviuden ja kyynisyyden, yhtenäisyyden ja pirstaleisuuden välillä (Vermeulen & van den Akker 2010, 6) – tätä taiteen uutta aaltoa he kutsuvat *metamodernismiksi*.<sup>26</sup> Kuten Kukkonen sekä Beamer ja Wolfe, he näkevät tämän uudenlaisen taiteen jonkinasteisena uskon palaamisena tarinankerrontaan: tekstuaalisesta näkökulmasta tämä tarkoittaa nähdäkseni sitä, että kerronnalle pyritään luomaan sellaiset reunaehdot, joiden puitteissa voitaisiin jälleen kertoa kiehtovia ja liikuttavia tarinoita ilman vaikutelmaa naiiviudesta tai itsepetoksesta (vrt. Eco 1994, 67–68). Kukkonen mukaan nämä reunaehdot luo tarinankerrontaa temaattisella tasolla käsittelevä metanarratiivi, uusi ”taiteen suuri kertomus”, Beamerin ja Wolfen mukaan genrefiktion piiristä kumpuava välinpitämättömyys sitä kohtaan, mikä on mahdollista tai uskottavaa, ja Vermeulenin ja van den Akkerin mukaan tulkinnan horjuminen idealistisen ja kyynisen selitysmallin välillä. Mielestäni näissä kaikissa näkemyksissä on perää, ja tällaisten fiktion reunaehtojen asettamisessa juuri tarinamaailman ja sen pelisääntöjen luominen on nähdäkseni keskeisessä roolissa – ja intertekstuaalinen kollaasi luo juuri tällaisia moniulotteisia selitysmalleja tarjoavia maailmoja. Jatkan aiheen käsittelyä tämän tutkielman kolmannessa luvussa selvennettyäni ensin, millaisista pelisäännöistä itse asiassa on kyse.

---

<sup>26</sup> Lukuisista postmodernismin jälkeiselle kulttuurille esitetyistä nimiehdotuksista juuri metamodernismi vaikuttaa myös yleistyneen jossain määrin (ks. Meretoja 2014, 3). Käsite sinänsä ei kuitenkaan mielestäni ole erityisen hyvä: se luo voimakkaan assosiaation metafiktioon, itsetietoisuuteen ja sisäänpäin viittaamiseen, vaikka kirjoittajat käyttävät meta-etuliitettä merkitsemään sijaitsemista jonkin välissä (Vermeulen & van den Akker 2010, 2). Termi suomentuisi siis kenties luontevimmin välimodernismiksi, mikä puolestaan herättää mielikuvan jostain, mikä sijoittuu ajallisesti modernismin ja postmodernismin välimaastoon.



Uskoisin, että yksi keskeinen syy sille, että postmodernin ja sen jälkeen tulleen kulttuurin eron kartoittaminen on niin hankalaa, on se, että muodollisesti katsoen mikään ei olekaan juuri muuttunut: hajanaisuus, fragmentaarisuus ja itsereflektio ovat nykykirjallisuudessa yhtä läsnä kuin ennenkin. Sen sijaan uutta on tällaiseen ilmaisuun liittyvän lamaannuksen, ahdistuneisuuden ja ironian korvautuminen kevyemmällä ja lempeämmällä asenteella. Vermeulen ja van den Akker väittävät, että pastissi kuoli postmodernismin mukana (Vermeulen & van den Akker 2010, 2). Itse taas väitän, ettei tämä ole lainkaan totta. Kuten omat kohdeteokseni ja muu niiden kaltainen fiktio osoittavat, fiktiivisten teosten rakentuminen pastisseista on voimissaan kenties enemmän kuin koskaan. Sen sijaan pastissi on muuttunut luonteeltaan perustavanlaatuisen ontologiseksi keinoksi, jonka avulla luodaan harvinaislaatuisten laajoja ja tulkinnallisesti monisyisiä fiktiivisiä todellisuuksia – muodon imitaation lisäksi kyse on sisällön liittämistä osaksi uuden teoksen tulkintakontekstia. Pastissisten elementtien hyödyntäminen luomassa vaikutelmaa tarinan maailmasta ottaa imitoitujen teosten maailmat mukaan tarinamaailmaa täydentäviksi tekijöiksi. *Tommy Taylor* -kirjasarjan maailman kautta *The Unwritten* -teoksessa esimerkiksi on tulkinnallisella tasolla läsnä *Harry Potter* -kirjojen kuvaama velhomaaailma, jonka kautta poikavelho Tommyn hajanaisesti esitetty maailma täydentyy ymmärrettäväksi ja tiettyjen lainalaisuuksien mukaan toimivaksi kokonaisuudeksi. Näin *Harry Potter* ja sen sisäinen logiikka toimii myös Careyn sarjakuvateoksen yhtenä tulkintakontekstina. *Fables*-sarjakuvassa puolestaan satujen ja klassisen lastenkirjallisuuden yksinkertainen ja toisinaan naiivinkin puoleinen maailmankuva tuodaan intertekstuaalisen kollaasirakenteen avulla samaan todellisuuteen kuin nykypäivän Amerikka ja sen itsereflektiivinen, postmoderni kyynisyys – eikä tarinamaailman rakentumista ja tulkintaa ohjaava taustalogiikka ole sinänsä ominainen kummallekaan, vaan huojuu niiden välillä.

Tarinamaailma ei siis intertekstuaalisessa kollaasimaailmassa täydenny lukijan mielessä ja saa merkityksiä pelkästään suhteessa todellisuuteen tai edes minkään oman sisäisen logiikkansa puitteissa, vaan myös yhteydessä pastissien kautta teoksessa läsnä oleviin tarinoihin ja niiden maailmoihin. Intertekstuaalisen kollaasirakenteen avulla yhden ja saman teoksen maailmaan voidaan sijoittaa rinnakkain ja limittäin lukuisien eri tyyli- ja aikakausia ja maailmankuvia edustavien tarinoiden tarjoamia sääntöjärjestelmiä ja maailmanselityksiä. Seuraavassa luvussa perehdyn siihen, miten vaikutelma tarinamaailman toimintalogiikasta syntyy suhteessa genrefiktioksi kutsuttuihin tekstuaalisiin traditioihin ja miten intertekstuaalinen kollaasimaailma sulkee sisäänsä lukuisia erilaisia sisäisiä logiikkoja ilman ilmeisiä ristiriitoja.

### 3. MUUTTUVIA SÄÄNTÖJÄ: EPÄTARKKA INTERTEKSTUAALISUUS JA GENREFIKTION LOGIIKKA

It does no good to run. And it does no good to hide. But I know what it's like. Your brain shuts down, and you follow your instincts. Or at least, you think you do. But you know what you're really doing? When you flee through the night, or crawl into your little bolt-hole? [...] You know what's really guiding you? Controlling you? Pushing you on? Genre conventions. (*UI*, 4, 9–10.)

Yksi *The Unwritten* -teoksen pääantagonisteista, salaperäinen palkkamurhaaja nimeltä Pullman, suorittaa tarinassa dramaattisen ensiesiintymisensä ilmaantumalla keskellä yötä syrjäiseen kartanoon, jossa joukko kauhukirjailijoita on kokoontunut keskustelemaan genren alatyypeistä ja erityispiirteistä, ja teurastamalla raaoin ja mielikuvituksellisin menetelmin kaikki nämä kirjailijat. Yllä esitetty Pullmanin monologi korostaa kohtauksen hyytävyttä, kun tämä jahtaa uhrejaan huoneesta toiseen ja kommentoi samalla episodin yhteyksiä kauhufiktio konventioihin. Murhaajan on helppo virnuilla itsetyytyväisenä: etenkin monien kauhuelokuvien<sup>27</sup> kodifioima tapa esittää tämänkaltaisia skenaarioita – joukkoa (vähän tyhmiä) ihmisiä keskiyöllä myrskyn aikaan syrjäisessä autiotalossa pakoilemassa murhaajaa – on, että harva jos kukaan jää henkiin. Kun tarinassa käytetään tämänkaltaiselle kauhufiktiolle ominaista kuvastoa, luodaan samalla tietynlainen tulkintakonteksti: lukija voi aika lailla olettaa, että uhrin ovat tuomittuja, talon ulkopuolista apua ei ole tulossa paikalle ainakaan ajoissa, ja murhaaja ei koskaan jää kiinni. Juuri tästä genrefiktiossa onkin mielestäni kysymys: sääntöjärjestelmästä, jonka mukaan tarinamaailma toimii. Fiktio sisäinen toimintalogiikka ei ole sama kuin todellisen maailman luonnonlait – se rakentuu genren konventioiden, traditioiden, trooppien sekä niiden subvertoinnin pohjalle. Lukijan odotukset tarinaa kohtaan ohjautuvat tältä pohjalta. Kauhufiktiossa Villa Diodatin katkaistu puhelinjohto (tai se seikka, että antiikkinen puhelin on joka tapauksessa pelkkä koriste) tarkoittaa, että apua ei pystytä hälyttämään. Todellisessa maailmassa ihmiset näppäilisivät jo kännyköitään. Matkapuhelimien unohtuminen tarinasta ei ole henkilöhahmojen typeryyttä – se on genren toimintalogiikkaa.

Tähän mennessä olen käsitellyt *Fables*- ja *The Unwritten* -sarjakuvien intertekstuaalisuutta lähinnä suhteessa tiettyihin tunnistettaviin ja monissa tapauksissa eksplisiittisesti nimettyihin kaunokirjallisiin teoksiin. Tässä luvussa puolestaan keskityn kohdeteosteni tapaan hyödyntää kerronnassaan epätarkkaa intertekstuaalisuutta, joka ei luo yhteyksiä mihinkään tiettyihin teoksiin sinänsä, vaan yleisempiin fiktion genreihin. Tätä tarkoitusta varten selvennän aluksi genren käsitettä sellaisena kuin sen tässä tutkimuksessa hahmotan,

---

<sup>27</sup> Esim. *House on Haunted Hill* (1959), *The Blair Witch Project* (1999), *The Cabin in the Woods* (2008) sekä tietenkin koko genreä parodioiva *Scary Movie* (2000). Kirjallisuuden puolella tunnetuin tällaista kaavaa soveltava (ja mahdollisesti sen alun perin popularisoinut) teos lienee Agatha Christien romaani *And Then There Were None* (1939).

tarinoiden tulkintaa ohjaavina konventionaalisina elementteinä ja täten fiktiivisten maailmojen sääntöjärjestelmien hahmottajina. Tämän jälkeen siirryn tarkastelemaan lähemmin fantasiafiktiota, joka ansaitsee tutkimuksessani sekä kohdeteosteni analyysissä erityisaseman – fantasia ei nimittäin ole mielestäni pelkästään yksi genre muiden joukossa, vaan myös yleisemmin tarinamaailmoiden toiminnan sääntöjä määrittävä moodi, joka vaikuttaa yli generajojen. Tämä moodi vaikuttaa myös Careyn ja Willinghamin sarjakuvien maailmoissa: sen suoma vapaus todellisen maailman luonnonlaeista mahdollistaa erilaisilla genresidonnaisilla sääntöjärjestelmillä leikittelyn. Nämä sääntöjärjestelmien luomisen periaatteet hahmotettuani analysoin erilaisten tekstuaalisten traditioiden luomien odotusten sekoittamista kohdeteoksissani, ja lopuksi pohdin lyhyesti genretietoisten henkilöhahmojen roolia näiden sarjakuvien tavassa hyödyntää genrefiktion keinoja kerronnassaan.

Genre on myös pastissitutkimuksessa ollut usein tarkastelun kohteena, onhan kyse pitkälti samankaltaisista ilmiöistä. Pastissin ja parodian kaltaisia tekstuaalisia keinoja on toisinaan tarkasteltu myös kirjallisuuden genreinä sinänsä (ks. Nyqvist 2010, 193). Mielestäni tällainen tapa hahmottaa näitä imitaation muotoja ei ole järin perusteltu, sillä pastissin kaltaista imitaatiota voidaan tehdä missä tyyllilajissa tahansa, yli generajojen ja myös genreistä itsestään.<sup>28</sup> Mielestäni pastissin kaltaisissa ilmiöissä onkin kyse pikemminkin kirjoittamisen käytännöstä kuin tietystä tyyllilajista sinänsä. Gérard Genetten mukaan teksti itsessään ei myöskään ilmaise tiedostavansa omaa geneeristä statustaan (Genette 1997, 4; ks. myös Dyer 2007, 35). Sen sijaan pastissi, kuten Sanna Nyqvist toteaa, ilmaisee aina jollain tapaa taiteellisen, keinotekoisesti luodun yhteyden imitoimaansa teokseen ja on täten lähtökohtaisesti metafiktiivinen esitystapa, joka kommentoi itseään taideteoksena ja omaa kulttuurista kontekstiaan (Nyqvist 2010, 224–225). Richard Dyer kannattaa Genetten näkemystä, että genrefiktio ei reflektoi omaa genreään ja geneerisyyttään: vaikka genrefiktion luominen onkin sinänsä tietoinen prosessi, jossa teos liitetään osaksi tietynlaista kerronnan traditiota tiettyjen konventioiden avulla, tätä traditiota ei tyypillisesti suoraan kommentoida (Dyer 2007, 92).

Juuri reflektion puute erottaa Dyerin mukaan tavanomaisen genrefiktion luomisen genrepastissista (Dyer 2007, 118; ks. myös Nyqvist 2010, 220) – *Fables*- ja *The Unwritten* -teosten edustama tyypillisesti voimakkaasti reflektoitu geneeristen konventioiden hyödyntäminen olisi

---

<sup>28</sup> Tämä pätee myös tyylipeioideja, kuten esim. viktoriaanisen ajan romaanikirjallisuutta, imitoiviin pastisseihin. Periodityyleissä onkin sikäli mielestäni kyse genrefiktion sukulaisilmiöstä – niiden ero on se, että periodityylit ovat aikaansa sidottuja (ja niiden toisintaminen nykypäivänä siis jokseenkin väistämättä pastissia). Myös genrefiktiolla toki on oma pitkä historiansa ja vaihtuvat muotivirtauksensa (ks. Nieminen 2014, 29–30), eikä genren ja periodin käsitteitä uskoakseni kannata pitää täysin erillään. Esimerkiksi viktoriaaninen realistinen fiktio, jota *The Unwritten* -teos imitoi Dickens-pastississaan, on selkeästi genre, jota leimaa voimakas periodisidonnaisuus. Genret ja periodit ovat siis toisiinsa kietoutuneita tyylin aspekteja. Tämän tutkimuksen puitteissa en kuitenkaan pysty tarkastelemaan genre- ja periodifiktion suhdetta tätä tarkemmin.

tämän määritelmän mukaan siis pastissia genrefiktiosta, ei niinkään ”puhdasta” genrefiktiota. Itse väitän, Genetten linjasta poiketen, että genrefiktio on jokseenkin väistämättä itsetietoista siinä mielessä, että se tunnistaa omat juurensa sekä muiden vastaavankaltaisten teosten luoman tulkinnallisen kontekstin ja rakentaa niiden päälle. Samalla se lähes väistämättä ottaa ainakin implisiittisesti kantaa siihen, miten kyseiseen genreen liittyviä konventioita ja trooppeja tulee tulkita ja hyödyntää tarinankerronnassa – esimerkiksi laajalti fantasiafiktion yhdistettyjen konventioiden, kuten erilaisten fantasiarotujen, arkkityyppien, magian tai quest-rakenteen, käyttö kerronnassa kommentoi ja täydentää samalla fantasian perinnettä. Tässä suhteessa genrefiktio siis on samalla tapaa kriittinen kerronnan muoto kuin pastissi Nyqvistin mukaan (Nyqvist 2010, 224). Kyse on eräänlaisesta tarinankerronnan evoluutiosta, ja tästä näkökulmasta on pohjimmiltaan epäolennaista, miten ”vilpittömästi” jokin teos tiettyyn genreen suhteutuu: genrekonventioiden noudattaminen on aina imitaatiota. Tämän vuoksi käsittelen myös graduni kohdeteosten kaltaiset, useiden lajityyppien konventionaalista kuvastoa sekoittelevat, itsetietoiset ja geneerisiä konventioita surutta dekonstruoivat teokset osana genrefiktion jatkumoa. Katson tästä syystä myös, että reflektion määrästä riippumatta genrefiktion elementtien hyödyntämistä kohdeteosteni maailmojen luomisessa on perusteltua tarkastella samaan tapaan kuin tarkemmin tiettyihin teoksiin viittaavia pastisseja. Genreimitaatio on intertekstuaalisen kollaasimaailman rakentamisen sääntöjärjestelmiä määrittävä aspekti, kun taas tarkka intertekstuaalisuus, tyyli-pastissit ja fragmentit, ovat tilallisia tekijöitä – niiden käsittelyyn palaan uudemman kerran luvussa 4.

### 3.1. Genrefiktio ja tarinamaailman pelisäännöt

Genren käsitteellä viitataan tässä työssä nimenomaan erilaisiin kirjoittamisen ja tarinankerronnan tapoihin, jotka tyyppillisesti katsotaan populaarifiktiolle ominaisiksi muodoiksi,<sup>29</sup> kuten esimerkiksi kauhuun, tieteisfiktion, dekkariin ja fantasiaan. En siis tarkoita genrellä tässä yhteydessä klassista kaunokirjallisuuden jaottelua lyriikkaan, epiikkaan ja draamaan. Muun muassa Genette on arkkitekstuaalisuutta käsitellessään todennut, että kaikki kirjallisuuden tyyli-lajit voidaan nähdä

---

<sup>29</sup> Käytännössä populaarikulttuurin käsitettä käytetään nähdäkseni yleisesti sateenvarjoterminä eri genrefiktion tyypeille. Tästä populaarikulttuurin ja genrefiktion läheisestä yhteydestä seuraa, että populaarikulttuurin huono maine ja käsitteeseen liitetyt negatiiviset konnotaatiot ovat omiaan demonisoimaan myös siihen liitetyt lajityypit: näin genrefiktioon liitetään sellaisia piirteitä kuin kaavamaisuus, kliseisyys, ennalta-arvattavuus ja taiteellinen kunnianhimmottomuus (ks. esim. Sinisalo 2005, 23; Kukkonen 2011a, 14). Genret nähdään eräänlaisina tekstuaalisina malleina, joiden avulla voidaan ikään kuin samasta muotista valaa sarjatuotantona suuri joukko kaavamaisia, yleisön välittömät odotukset tyydyttäviä tarinoita, joita voidaan näin tuottaa nopeasti ja myydä suurille massoille (ks. Eco 1990, 83–84). Gary K. Wolfe on nimittänyt tällaista valmiin genrekaavaan jatkuvaa toistamista ”kirjalliseksi karaokeksi” (Wolfe 2011b, 51). Genrefiktion näkeminen ”alempana taiteena” perustuu siis samankaltaisten piirteiden kritiikkiin kuin pastissinkin: omaperäisyyden ja kriittisyyden puutteeseen, muodon korostumiseen sisällön kustannuksella sekä vieraantuneisuuteen todellisuudesta (ks. Jameson 1991, 17; vrt. Tolkien 2002, 88; Sinisalo 2005, 23–24).

pohjimmiltaan näiden kolmen ”arkkigenren” alatyyppeinä (Genette 1992, 64–65).<sup>30</sup> Genette käsittää kuitenkin, mielestäni liian laajasti, tässä mallissa genreiksi muun muassa romaanin ja runon kaltaisia muotokategorioita (ks. mt. 71; Genette 1997, 4) – tällöin genren käsitteen merkitys laajenee koskemaan oikeastaan mitä tahansa luokittelua, jota sanataiteen eri muodoille ja tyyliille voidaan tehdä. Lisäksi Genetten arkkitekstuaalisuuden malli antaa nähdäkseeni ymmärtää, että kauhun, tieteisfiktion ja fantasian kaltaiset kerronnan tapoja, sisältöjä ja tyylipiirteitä määrittävät genret ovat kiinteästi ja erottamattomasti sidoksissa tiettyihin mediuimeihin ja ilmaisumuotoihin (ks. Genette 1992, 75), kuten fantasiagenre romaanimuotoon ja vielä yleisemmällä tasolla proosaan ja epiikkaan. Kuten luvussa 2.3 tekemäni kohdeteosteni intermediaalisuuden tarkastelu pyrkii osoittamaan, näin ei mielestäni ole: eräät tyyli­lajit ovat toki erityisen ominaisia ja perinteisiä juuri tietyille mediuimille, kuten film noir elokuvalla, mutta tämä ei suinkaan tarkoita, ettei ”noiria” genrenä voitaisi luoda muissa mediuimeissa. Esimerkiksi *Fables*-sarjakuvassa Rose Redin murhan selvittämisestä kertova tarina yhdistelee erilaisia rikosfiktion muotoja, niiden joukossa myös tämä 1940-luvun Hollywoodissa syntynyt genre.<sup>31</sup>

Allekirjoitan kuitenkin sen Genetten perusajatuksen, että jokainen teksti saa merkityksiä suhteessa edustamaansa genreen: muihin samankaltaisia piirteitä sisältäviin teoksiin (Genette 1997, 5). Tämä ei siis koske ainoastaan populaarikulttuuriin yhdistettyä ”genre­fiktiota”, vaan kaikkea fiktiota, joskin genren merkitys lukijan odotuksia ohjaavana tekijänä epäilemättä korostuu, mikäli kyseiseen genreen liitetään yleisesti kaavamaisia juonilinjoja ja tyyppillisiä lainalaisuuksia – tämä lisää genren välitöntä tunnistettavuutta ja voimistaa siihen liitettäviä odotuksia. Aleksei Semenenko näkee genren tietynlaisena diskurssina, joka ”määrittää tekstien tuottamista ja tunnistamista” ja luo näin tekstiin tiettyjä odotusarvoisia kaavoja, joiden puitteissa lukija tekstiä tulkitsee (Semenenko 2004, 137). Nämä odotukset toimivat tekstistä välittyvän tarinamaailman sisäisenä sääntöjärjestelmänä, joka on sitä tiukempi, mitä enemmän nämä odotusarvoiset kaavat lukijan mielikuvissa hallitsevat tietyn tyyli­lajin kerrontaa. Esimerkiksi edellä kuvaamani, kauhufiktion tyyli­lajia jäljittelevä jakso *The Unwritten* -sarjakuvassa ohjaa lukijaa huomattavasti selkeämmin olettamaan tarinamaailman säännöistä tiettyjä asioita kuin vaikkapa yhteiskuntakriittisen viktoriaanisen realismin konventioita hyödyntävä *Our Mutual Friend* -pastissi, jota käsittelin luvussa 2.3. Tämä johtuu siitä, että juonikuvioiden ja konventioiden toistuminen

---

<sup>30</sup> Tämän niin kutsutun ”klassisen” kolminaisuuden sinänsä Genette tosin argumentoi olevan peräisin pikemminkin romantiikan ajalta kuin antiikista (Genette 1992, 34–36) ja korostaa myös, että kyseistä kategorisointia on pyritty perustelevaan ja sen osa-alueita määrittämään monesta eri näkökulmasta. Kyse ei siis ole mistään ”luonnollisesta”, universaalista taikka ajattomasta sanataiteen järjestelmästä, vaan pikemminkin keinotekoisesta luokittelusta, jonka avulla kaunokirjallisuuden eri muotojen välisiä suhteita voidaan hahmottaa.

<sup>31</sup> On myös syytä muistaa, että monet noir-genreä aikanaan kodifioineista elokuvista, kuten esimerkiksi *The Big Sleep* (1949), ovat romaaniadaptaatioita.

tarinasta toiseen voimistaa genreen liittyviä assosiaatioita siihen perehtyvän lukijakunnan populaarikulttuurisessa muistissa, kun ”hermeneuttinen kehä alkaa pyöriä” (Kukkonen 2008, 265).

Mielestäni hedelmällisin tapa lähestyä genren käsitettä onkin ymmärtää se tietynlaisena tarinankerronnan traditiona ja osin myös sosiaalisesti määrittynä ilmiönä. Tällaisen ajatuksen esittää myös Tommi Nieminen semioottisessa lajiteoriassaan puhuessaan ”lukijan genreistä”: genren ymmärtäminen pohjautuu niille merkityksille, joita lukijat antavat kirjallisuudessa esiintyville konventioille (Nieminen 2014, 36–37). Tämän merkitysten antamisen prosessin kuvaamiseen Karin Kukkonen ajatus populaarikulttuurisesta<sup>32</sup> muistista tarjoaa oivan työkalun. Hänen mukaansa genrefiktiossa hyödynnetään generalisoituneita eli alkuperäisestä kontekstistaan irtautuneita tekstuaalisia elementtejä, jotka on totuttu yhdistämään tietyn tyyliin tarinoin. (Kukkonen 2008, 263.) Nämä elementit yhdistyvät lukuprosessissa lukijan muissa teksteissä kohtaamiin samankaltaisiin konventioihin, ja näin syntyy genrefiktio tulkintakonteksti. Pohjimmiltaan genrefiktiossa on siis kyse intertekstuaalisuudesta, joskin epätarkasta sellaisesta. Tiedyt vaikutusvaltaisten teosten kuvastot ja konventiot hahmotetaan näin osiksi tietynlaista populaarikulttuurin traditiota, kuten fantasia- tai kauhukirjallisuutta, ei niinkään enää intertekstuaalisiksi viittauksiksi mihinkään tiettyyn teokseen. Populaarikulttuurisen muistin perusteella syntyviä lukijan odotuksia ohjaillaan siten, että teosta tulkitaan muiden vastaavia keinoja hyödyntävien teosten kontekstissa, suhteessa genreen (ks. mt. 261; Semenenko 2004, 137). Itsetietoisessa genrefiktiossa näitä odotuksia voidaan sitten joko täyttää tai rikkoa.

Populaarikulttuurinen muisti toimii genrefiktiota luettaessa paitsi yksilötasolla yksittäisessä lukuprosessissa, jossa se ohjaa luettavan teoksen tulkintaa ja siihen ladattavia odotuksia, myös sosiaalisella lukijayhteisöjen tasolla. Näitä yhteisöjä sitoo yhteen samankaltainen kontekstitietoisuus, josta käsin genrefiktiota luetaan. Se, mitä esimerkiksi juuri fantasia- tai kauhugenrellä tarkoitetaan, on täten osin sosiaalisesti määrittynyttä.<sup>33</sup> Populaarikulttuurisen muistin luoma kontekstitietoisuus kasautuu ja yksityiskohtaistuu hermeneuttisesti, kun lukija(yhteisö)t

---

<sup>32</sup> Kukkonen katsoo tarpeelliseksi lisätä *populaari*-määritteen Jan ja Aleida Assmanin kulttuurisen muistin käsitteeseen, koska se ei sinällään hänen mielestään ota huomioon niitä tekstuaalisia traditioita, joita on totuttu pitämään ”alempana” kulttuurina, kuten satuja, kulttuurisen muistin osatekijänä (Kukkonen 2008, 263). Toisaalta populaarikulttuurinen muisti käsitteenä puolestaan jättää vastaavasti huomiotta niin kutsutun korkeakulttuurin roolin tämän kulttuuritietoisuuden muodostajana. Omissa kohdeteoksissani viitataan runsaasti sekä populaarifiktiona nähtyihin teoksiin, kuten satuihin ja kauhukirjallisuuteen, että maailmankirjallisuuden kanonisiin klassikoihin, kuten *Moby Dick* -romaniin – samalla tämänkaltaisen nykykirjallisuus jo itsessään kieltäytyy tulkintani mukaan tekemästä eroa ylemmän ja alemman taiteen välille. Genrefiktio ja populaarikulttuurin välisen assosiaation tai korkean ja matalan kulttuurin vastakkainasettelun purkaminen ei kuitenkaan ole tämän tutkimuksen tarkoitus, ja koska hyväksyn Kukkonen ajatuksen populaarikulttuurisesta muistista genrejä luovana ilmiönä, hyväksyn tässä yhteydessä myös hänen hieman ongelmallisen käsitteensä.

<sup>33</sup> Suosittujen genrejen ja teosten tapauksessa puhutaan usein fandomeista. Internetin mahdollistama suurien samoista asioista kiinnostuneiden ihmisjoukkojen kohtaaminen on osaltaan myötävaikuttanut siihen, että Kukkonen kuvaamista abstrakteista (ja teosten olettamista) lukijayhteisöistä on tullut huomattavan paljon konkreettisempia yhteisöjä.

kohtaavat yhä uusia samaan genreen määritettäviä tekstejä (Kukkonen 2008, 265). Samaten uusi genrefiktio rakentuu aikaisemman pohjalle, hyödyntää samankaltaisia rakenteita, kuvastoa ja konventionaalista materiaalia, mahdollisesti kuitenkin hyvinkin uudella ja omaperäisellä tavalla. Näin eri lajityyppien rajat muodostuvat väkisinkin sumeiksi ja hankalasti määriteltäviksi, eivätkä ne myöskään suinkaan ole pysyviä: jokainen uusi tiettyyn genreen assosioituva teos muuttaa uskoakseni jonkin verran tapaa, jolla kyseisiä genrejä hahmotetaan (ks. myös Nieminen 2014, 37). On myös hyvä huomioida, että genret eivät muodosta mitään taksonomista kategoriaa, jossa kukin teos ”kuuluu” johonkin genreen – teokset pikemminkin hyödyntävät kerronnassaan yhden tai useamman genren konventioita. Lokeroiminen on siis paitsi mahdotonta, myös tarpeetonta.

Tekstuaalisena keinona genresidonnaisten ilmaisutapojen käyttäminen on pelisääntöjen luomista maailmalle, joka kerronnassa rakennetaan. Genreyhteyksiä luovien keinojen avulla ohjataan lukijaa tarkastelemaan kertomusta ja konstruoimaan sen maailmaa kyseisen genren lähtökohdista käsin ja kohdistamaan siihen tiettyjä odotuksia (ks. Nieminen 2014, 42). Seuraavaksi havainnollistan kahden Careyn ja Willinghamin sarjakuvista poimitun analyysiesimerkin avulla sitä, miten eräät kerronnan jaksot näissä teoksissa liittyvät itsensä osaksi tiettyjä genresidonnaisia traditioita, ja pohdin sitä, miten tämä vaikuttaa kyseisten kertomusten tulkintaan. Ensimmäinen näistä jaksoista on jo tämän luvun alussa lyhyesti käsitelty kauhukertomusmainen episodi *The Unwritten* -sarjakuvasta (U1, 3–4). Toinen puolestaan on seikkailufantasian keinoja hyödyntävä *Fables* -teoksen tarinakaari *Homelands* (F6, 52–120 & 144–190), jossa Boy Blue seikkailee alistetuissa satumaailmoissa. Tätäkin tarinaa olen tässä työssä käsitellyt jo aiemmin, esimerkkinä visuaalisten pastissien luomisesta luvussa 2.3.

*The Unwritten* -sarjakuva hyödyntää Villa Diodatin kirjailijakokouksen kuvaamisessa kauhugenren elementtejä aluksi ensisijaisesti miljöön ja tarinan lähtökohtien tasolla. Tapahtumapaikkana on vanha, hieman ränsistynyt kartano keskellä sveitsiläistä maaseutua, ja ulkona raivoava ukkosmyrsky tekee paikasta hämärän ja estää taloon saapuneita vieraita poistumasta sieltä. Silloin tällöin taloa esitetään ulkoa päin, jolloin sen suurista ikkunoista lankeava valo näyttää aavemaiselta ja ulkona vallitseva painostava pimeys korostuu. Päähenkilö Tomin mielessä paikkaan liittyy ikäviä muistoja emotionaalisesti etäisestä ja väkivaltaisesta isästä, joka piti pojaltaan jotain synkkää salaisuutta. Kyseessä on siis kliseisyyteen asti klassinen kauhukertomuksen alkuasetelma: synkkä ja myrskyinen yö, joukko toisilleen vieraita ihmisiä loukussa karmivassa vanhassa talossa, jossa kerran tapahtui jotain kamalaa – on pelkästään odotusarvoista, että murhia alkaa tapahtua jossain vaiheessa iltaa. Tomin lapsuusmuistoja esitetään kerronnassa haalistunein värein piirrettyjen henkilöhahmojen avulla, ikään kuin vanha kartano olisi täynnä aaveita (U1, 3, 13–14). Yliluonnollisten olentojen läsnäoloon viittaa myös Tomin isän

työpöydälle oletetusti vuosia sitten jäänyt kahvikuppi, joka on yhä kuuma (mt. 4, 8). Tälle kupille ei koskaan löydy luonnollista selitystä. Tomille itselleen se on ensimmäinen merkki siitä, että maailma hänen ympärillään on ruvennut toimimaan tavanomaisesta poikkeavien lainalaisuuksien mukaan: tarinoiden maailmat ja niiden toimintaa ohjaavat konventiot ovat alkaneet vuotaa teoksen primääriin maailman realistiseen todellisuuteen.

*The Unwritten* -teos hyödyntää kauhuepisodinsa tunnelman luomisessa siis klassisten kummitustarinoiden kuvastoa, mutta murhaajan itsensä saapuessa paikalle tarina ottaa *slasher*-henkisiä sävyjä: murhat ovat raakoja, sadistisia ja graafisesti esitettyjä. Lisäksi tarinaan kuuluu yksi jakso, jossa siirrytään hetkellisesti *Harry Potter* -pastissi *Tommy Taylorin* maailmaan – tai eräänlaiseen perverssiin versioon siitä. Kyseessä on tarinan sisäinen tarina, jonkun talossa olevan henkilön kirjoittama *Tommy Taylor* -fanifiktio, joka genreltään edustaa äärimmäisen väkivaltaista kidutuspornoa. Episodi hyödyntää siis monenlaisesta kauhufiktiosta peräisin olevia konventioita, niin psykologista jännitettä kuin estottomia verileikkejäkin. Teoksessa näistä kauhufiktio monenlaisista perinteistä ammentavia keinoja käytetään tarinan materiaaleina pitkälti sellaisenaan, ei niinkään subvertoiden tai dekonstruoiden. Kauhufiktio konventioiden avulla ohjataan odotuksia siitä, mitä tarinassa tulee tapahtumaan, ja näihin odotuksiin myös pitkälti vastataan. Kuten tämän luvun alussa totesin, ei murhaajan uhreilla tämän genresidonnaisen sääntöjärjestelmän mukaan toimivassa tarinassa ole juurikaan toivoa, ja tarina päättyykin siihen, että ainoana eloonjääneenä talosta löytyvä Tom pidätetään syytettynä raa’asta joukkomurhasta.

Myös *Fables*-teoksessa tarinassa esiintyvät genresidonnaiset konventiot ohjaavat voimakkaasti sitä, mitä tarinalta on kulloinkin lupa odottaa. *Homelands* on sarjakuvaeepoksen ensimmäinen sellainen tarinakaari (*story arc*), jossa todellista maailmaa representoivan maailman New York Cityssä asustavan satuhahmojen yhteisön yksi jäsen palaa takaisin satumaailmoihin – nämä maailmat nähdään siis kunnolla ensimmäistä kertaa. Siinä seurataan Boy Bluen yksinäistä vaellusta halki eri satumaailmojen kohti nuo maailmat valtansa alle alistaneen valtakunnan keisarillista pääkaupunkia. Questin tarkoitus on murhata musta ruhtinas ja vapauttaa tämän vankinaan pitävä Boy Bluen rakastettu, Red Riding Hood (Punahilkka). Apunaan päähenkilöllä on taikamiekka ja -viitta, matkallaan hän kohtaa erilaisia vastuksia lähinnä örkkiarmeijoiden ja pahojen ritarien muodossa, surmaa lohikäärmeen ja listii lopulta päätä lyhyemmäksi hirviömäisen mustan ruhtinaan, joka ulkoisesti muistuttaa huomattavasti Peter Jacksonin *Taru Sormusten herrasta* -elokuvien Sauronia, *World of Warcraft* -videopelien Lich Kingiä ja muita ikonisia ja konventionaalisesti kuvattuja mustia ruhtinaita (ks. kuvaliite 4). Kyseessä ei ole minkään tietyn esikuvan selkeä jäljittely, vaan eepisen fantasiaseikkailun päävihollisen kuvaamiseen liittyvien konventioiden uskollinen noudattaminen, jonka avulla tarina liitetään osaksi tämänkaltaista



tarinankerronnan traditiota. Tyyliin kuuluu kasvot peittävä piikikäs kypärä, mustanpuhuva värimaailma ja massiivinen haarniska sekä miekka tai muu astalo.

Blue itse, kuten aiemmin luvussa 2.3 totesin, puolestaan luo ulkonäöllään selkeähkön yhteyden muun muassa Dread Pirate Robertsiin, ja täten jälleen yhteen ikoniseen klassikkoon seikkailufantasiagenren visuaalisessa kaanonissa, *The Princess Bride* -elokuvaan. Tätä assosiaatiota korostaa entisestään Bluen itselleen antama titteli ”Dread Blue Avenger” (F6, 90). Hän on myös lähtökohdiltaan jokseenkin tyypillinen fantasiapäähenkilö: rauhaa rakastava mutta juurevalla tavalla urhea kaveri, joka nauttii yksinkertaisesta elämästä eikä ole koskaan erityisemmin halunnut olla mikään sankari. Tämän tyyppistä vastahakoista protagonistia voi pitää quest-muotoiselle fantasialle tyypillisenä hahmona ainakin Tolkienin hobiteista lähtien. Genresidonnaista kuvastoa, trooppeja ja suurempia viittauksia viljelemällä *Homelands*-tarinankaari liittyy osaksi niin sanotun ”miekka ja magia” -fantasiagenren perinnettä, ja tämän perinteen pohjalta syntyvät tarinaa ja sen maailmaa koskevat lukijan odotukset. Blue näyttäytyy sankarin roolissaan esimerkiksi moraalisesti ongelmattomana hahmona, ja pahan keisarikunnan armeijoiden silmitön teurastaminen ei aiheuta tälle kummoisia tunnontuskia. Tämä hyvän ja pahan taisteluun liittyvä mustavalkoinen moraalinen osa nimenomaan tässä tarinassa vaikuttavaa sääntöjärjestelmää, eivätkä samat säännöt suinkaan päde sarjakuvateoksen muissa tarinoissa – esimerkiksi rikosfiktio tai poliittisen satiirin tyyllilajia noudattavissa kertomuksissa hahmojen motiivit ovat huomattavasti monimutkaisempia. Samaten *Homelands*-tarinassa örkit (*goblins*<sup>34</sup>) esiintyvät mielettömänä ja väkivaltaisena tykinruokarotuna hyvin samaan tapaan kuin vastaavat olennot vaikkapa *Taru Sormusten herrasta* -romaanissa. Myöhemmin heidän kulttuurinsa näyttäytyy kuitenkin inhimillisempänä ja realistisempänä: *Out to the Ball Game* -tarinankaari sarjan 14. osassa käsittelee Haven-kuningaskunnan sosiaalisia ristiriitoja, kun valtakunnan huomattava örkki vähemmistö pyrkii sopuisaan rinnakkaiseloon fabletownilaisen kantaväestön kanssa.

Keskeisesti seikkailufantasian traditioon liittyy myös se, että kertomus on enimmäkseen keskittynyt protagonistin ympärille, seuraamaan sankarin matkaa pahuuden valtakunnan ytimeen. Niinpä kun tarinan kolmas luku alkaa ennestään tuntemattoman nuoren luutnantin saapumisella keisarilliseen pääkaupunkiin, olettaa lukija suorastaan itsestäänselvyytensä tämän nuoren sotilaan olevan Boy Blue valepuvussa. Oletus vain vahvistuu, kun luutnantti tapaa kapteeninsa ja väittää juuri saaneensa siirron pääkaupunkiin toisesta palveluspaikasta, eikä kapteeni ole ollut tietoinen tästä siirrosta. Luutnantti tarjoaa yllättävälle siirrolle jokseenkin keksityn kuuluisen selityksen, jonka kapteeni kuitenkin hyväksyy: ”I received orders a day after I won a

---

<sup>34</sup> Suurempi suomennos olisi ”maahinen” tai ehkä Kersti Juvan *Hobitti*-suomennoksessa käyttämä ”hiisi” – ”örkki” on kuitenkin vakiintunein nimi Willinghamin goblinien kaltaisille olennoille suomenkielisessä fantasiassa.

largish sum at dice, in which my commanding colonel was the evening's big loser.” (F6, 104.) Nuoren miehen selkeä into päästä näkemään keisari omin silmin ja kyyninen suhtautuminen valtakunnan hallintoon vahvistavat myös osaltaan käsitystä tämän todellisesta henkilöllisyydestä. Lopulta nuorukainen jopa pukee ylleen samannäköisen sinisen viitan kuin Boy Bluen käyttämä seisoessaan keisarin koleassa valtaistuinsalissa. Kun Snow Queen äkkiä ilmoittaa, että on havainnut (maagisten kykyjensä avulla) salissa salamurhaajan läsnäolon, ja kapteenin epäilykset kohdistuvat oitis yllättäen saapuneeseen luutnanttiin, Boy Blue vaikuttaa joutuneen pahaan kiipeliin – mikä ei questin tässä vaiheessa olisi tämänkaltaisten juonten yleisen toimintalogiikan puitteissa lainkaan odottamatonta. Kun kapteeni surmaa luutnantin, käy kuitenkin ilmi, että hahmo on täysin viaton epäonninen sivustakatsoja. Boy Blue taas on piileksinyt vanhan siivoojajoukon hahmossa aivan valtaistuimen tuntumassa koko ajan, ja paljastaa nyt todellisen henkilöllisyytensä ja katkaisee mustan ruhtinaan pään koko palatsiin kokoontuneen väkijoukon nähden. Genren kuluneimpiakin konventioita tähän mennessä uskollisesti seuranneessa tarinassa tällainen tyypillisen juonen muotoa rikkova käänne tulee sitäkin suurempana yllätyksenä.

Lopulta *Homelands*-tarina päätyykin subvertoimaan tai dekonstruoimaan suuren osan edellä esitetyistä miekka ja magia -fantasian troopeista, kuten tämänkaltaiselle itsereflektiiviselle tarinankerronnalle toki on sopivaa. Musta ruhtinas osoittautuu pelkäksi nukkehallitsijaksi (kirjaimellisesti, puiseksi sellaiseksi), jonka taustalla naruja nykii herttainen vanha puuseppä nimeltä Geppetto. Bluen pelastama neito pulassa ei myöskään osoittaudu olevan erityisessä pulassa eikä edes hänen rakastettunsa – itse asiassa hän ei ole koskaan tavannut koko tyttöä. Boy Bluen quest epäonnistuu siis kaikilta osiltaan – tosin tarinan lopussa käy ilmi, että hänen todellinen salainen tehtävänsä oli alun perinkin selvittää satumaaailmat alistaneen mustan ruhtinaan todellinen henkilöllisyys ja kerätä mahdollisimman paljon informaatiota keisarikunnan tilasta, ja tämän tehtävän hän suorittaakin menestyksekkäästi (F6, 190). Tällainen genresidonnaisen juonikaavan rikkominen tekee tapahtuessaan erityisen näkyväksi konventionaalisen tarinankerronnan vaikutuksen lukijan tarinaa koskeviin odotuksiin (ks. Eco 1990, 88–89) ja korostaa näin lukijan genretietoisuutta tulkinnan lähtökohtana.

Careyn ja Willinghamin sarjakuvat hyödyntävät kerronnassaan lukuisia erilaisia genrefiktion traditioita. Näin tehdessään ne luovat vaikutelmaa tarinamaailmoista, joissa vaikuttaa useita genresidonnaisia sääntöjärjestelmiä ja sisäisiä logiikkoja. Nämä sisäiset logiikat ovat usein ristiriidassa paitsi arkitodellisuuden, myös toistensa kanssa – intertekstuaalisen kollaasimaailman toimintaa ohjaavat säännöt vaikuttavat perin joustavilta ja kunkin tarinan tarpeisiin oudon helposti mukautuvilta. Erilaisten genresidonnaisten sääntöjärjestelmien yhteen törmäyttämistä käsitellen alaluvussa 3.3. Seuraavaksi siirryn kuitenkin hetkeksi käsittelemään kohdeteosteni

intertekstuaalisten kollaasimaailmojen yleisempää toimintaperiaatetta, jonka puitteissa tällaiset luonnottomuudet ja loogiset ristiriidat normalistuvat. Tällöin lukukokemuksessa täysin mahdottomat ja epäjohdonmukaisesti vaihtelevien pelisääntöjen mukaan toimivat maailmat hahmottuvat konkreettisiksi todellisuuksiksi, joissa poikkeamat normaalista maailmanjärjestyksestä eivät sekoita lukijan päätä tai riko tämän immersiota. Kutsun tätä toimintaperiaatetta *fantasiamoodiksi*.

### 3.2. Fantasiamoodi ja maailma: tarinankerronnan hiekkalaatikko

Kuten tämän luvun johdannossa totesin, fantasiafiktio voidaan hahmottaa kahdella perustavanlaatuisesti erilaisella tavalla – aiheesta käytyä teoriakeskustelua on myös omiaan sekoittamaan se, ettei aina ole täysin selvää, kummasta puhutaan. Ensinnäkin fantasia voidaan nähdä tiettyjä konventioita kerronnassaan hyödyntävänä fiktion genrenä muiden joukossa – tässä mielessä käsittelin fantasiaa edellisessä alaluvussa Boy Bluen seikkailuja kuvatessani. Tässä merkityksessä fantasian tarkempi määrittely tai termin merkityksen rajaaminen ei mielestäni ole järin hedelmällistä, koska, kuten aiemmin totesin, genret eivät ole toisistaan erillisiä suljettuja järjestelmiä. Yksittäisten teosten luokittelu genreiksi nimitettäviin kategorioihin ei näin ollen ole sen paremmin hyödyllistä kuin kiinnostavaakaan: genren määrittelyllä onkin taipumus pelkistyä trooppien luetteloinniksi.<sup>35</sup> Toisekseen fantasiafiktiota voidaan tarkastella yleisempänä kerronnan moodina, jonka avulla luodaan todellisista luonnonlaeista vapaa tulkintakonteksti – tässä merkityksessä fantasia voidaan nähdä sateenvarjokäsitteenä kaikelle niin kutsutulle spekulatiiviselle fiktiolle,<sup>36</sup> jossa tarinat tapahtuvat jollain tapaa todellisuudesta poikkeavassa maailmassa.

Nähdäkseni suurin osa fantasiatutkimuksesta keskittyy fantasiaan tässä jälkimmäisessä merkityksessä, vaikka sitä tällöinkin usein kutsutaan genreksi – genren käsitteen häilyvyys on jälleen omiaan aiheuttamaan sekaannusta, joten itse kutsun fantasiaa tässä merkityksessä moodiksi. Tässä tutkimuksessa käytän fantasian käsitettä sellaisenaan nimenomaan tässä merkityksessä, kun taas fantasiaan genrenä viitataan genrefantasiana tai fantasiagenrenä. Fantasia moodina on *Fables*- ja *The Unwritten* -sarjakuvien kaltaisten teosten maailmojen taustalla vaikuttava perimmäinen toimintalogiikka, jonka puitteissa luonnollisen logiikan ja

---

<sup>35</sup> Kohtalaisen kattava ja asianmukaisen kepeäsävyinen katsaus genrefantasian trooppeihin sellaista kaipaaville on löydettävissä Diana Wynne Jonesin teoksesta *The Tough Guide to Fantasyland* (1996). Toinen oiva hakuteos kaikenlaisiin tekstuaalisiin konventioihin on Internet-sivusto tvtropes.org.

<sup>36</sup> Spekulatiivinen fiktio on termi, jota usein käytetään kattokäsitteenä viitattaessa fantasian, scifin ja kauhun kaltaisiin fiktion genreihin. Omasta mielestäni termi on kuitenkin huono: kaikki fiktio on jo lähtökohtaisesti spekulatiivista, muuten se ei olisi fiktiota. Näitä genrejä on niputettu yhteen myös nimittämällä niitä ”fantastisiksi genreiksi” (ks. esim. Wolfe 2011a, viii; Attebery 1992, 11–12), mikä onkin mielestäni parempi ilmaus mutta luo toisaalta kirjallisuudentutkimuksen kontekstissa turhan voimakkaan assosiaation Todorovin fantastiseen.

maailmanjärjestyksen vastaisia sääntöjärjestelmiä voidaan luoda ilman, että lukija kokisi sen immersiotaan rikkovaksi tai vaikeaksi seurata. Fantasiamoodin toimintalogiikan hahmottuminen tarinamaailman sääntöjen taustalle ohjaa lukijaa ottamaan tarinassa esiintyvät luonnottomuudet ja paradoksit, kuten metaleptisen siirtyilyn erilaisten maailmojen välillä, annettuina, aktuaalisina tapahtumina, jotka järjenvastaisuudestaan huolimatta ovat kontekstissaan uskottavia. Tässä luvussa luon lyhyen katsauksen aiheesta käytyyn teoreettiseen keskusteluun ja selvitän, miten tällainen tarinalogiikan moodi vaikuttaa tarinan tulkintaan ja maailman hahmottamiseen.

Fantasiafiktio logiikasta käydyssä keskustelussa painottuu ristiriita tutun ja vieraan, todenkaltaisen ja epätodellisen, luonnollisen ja yliluonnollisen välillä. Kyse on suhtautumistavasta siihen, että tarinoissa tapahtuu asioita, joita arkielämässä pidettäisiin mahdottomina. Tzvetan Todorov määrittelee *fantastisen* (*fantastic*) lukijan epäröinniksi luonnollisen ja yliluonnollisen selitysmallin välillä (Todorov 1975, 33). Kallistuminen luonnollisen selityksen kannalle hävittää teoksesta fantastisen ja tekee siitä sen sijaan *oudon* (*uncanny*), kun taas yliluonnollisen selityksen hyväksyminen muuttaa tarinan *ihmeelliseksi* (*marvelous*) (mt. 41). Todorovin fantastisella ei oikeastaan ole paljoakaan tekemistä nykyään fantasiaksi nimitetyn kirjallisuuden kanssa, ja Maria Ihonen esittääkin, että nykyfantasiaa luonnehtii paremmin Todorovin ihmeellisen kirjallisuuden määritelmä, jossa yliluonnollinen on tapahtunutta eikä lukijan epäröinnillä ole sijaa tulkinnassa (Ihonen 2009, 50). Hänen mukaansa niin kutsuttu korkea fantasia (*high fantasy*) luo todellisuudesta riippumattoman maailman, jonka lukija ymmärtää sen omista ehdoista käsin (mt. 50–51) – erotuksena matalasta fantasiasta (*low fantasy*) jossa maailma on samastettavissa todelliseen maailmaan. Mielestäni tämä fantasiafiktio luojien ja lukijoidenkin usein käyttämä jako on kuitenkin kovin pinnallinen, eikä niin kutsutun matalan fantasian maailmaa ole mitään syytä pitää todenkaltaisena vain sen takia, että se ulkoisilta, esimerkiksi maantieteellisiltä puitteiltaan muistuttaa tuntemamme maailmaa. Ihosen ”korkean fantasian” kanssa samansuuntaisen käsityksen fantasiamaailmojen luonteesta esitti jo J. R. R. Tolkien ”Saduista”-esseessään (1947, perustuu vuonna 1939 pidettyyn luento). Hänen mukaansa fantasiafiktio kirjoittaja toimii ”alempana luojana”, joka luo todellisuusviittaavuudesta vapaan ja omalakisien sekundaarin maailman, jonka lukija kykenee realismin puutteesta huolimatta hyväksymään, mikäli se on sisäisesti johdonmukainen (Tolkien 2002, 66–68).

Fantasian näkemisessä ihmeellisenä kirjallisuutena on kuitenkin ongelmana se, että tällöin ei tehdä minkäänlaista eroa fantasian ja sadun tai esimerkiksi myytin välille. Johanna Sinisalo on ehdottanut näiden lajityyppien eroksi sitä, että fantasiassa, toisin kuin saduissa, kertomus ei jää kaavamaisen allegorian tasolle vaan toimii persoonallisine henkilöihmoineen ja monimutkaisine maailmoineen sinänsä itsenäisenä kertomuksena – fantasia on siis ”eräänlaista

eksaktiksi kirjoitettua satua” (Sinisalo 2004, 14).<sup>37</sup> Tarinamaailman näkökulmasta tämä tarkoittaa sitä, että siinä missä satujen luoma mielikuva maailmasta jää epämääräiseksi ja kaavamaiseksi (ks. Nikolajeva 2003, 141) ja toimii pitkälti tarinan ehdoilla, fantasiafiktiossa maailma näyttäytyy kohtalaisen laajana ja koherenttina fiktiivisenä todellisuutena, ja tarina ainakin näennäisesti toimii maailmansa lainalaisuuksien asettamien reunaehtojen mukaan. Maailmallisuuden korostuminen fantasiafiktiossa luo myös vaikutelman tällaisesta maailmasta erityisenä fyysisenä paikkana tilallisine ulottuvuuksineen ja materiaalisine ominaisuuksineen.

Sekä Tolkien että Sinisalo käsittävät esseissään fantasian kirjallisuudeksi, joka luo uuden, tästä todellisuudesta irrallisen maailman, jonka ei tarvitse olla todellisen kaltainen, mutta jonka täytyy kuitenkin oman sisäisen logiikkaansa puitteissa toimia johdonmukaisesti, jotta se säilyisi lukijan silmissä ”uskottavana”. Tällaisen todellisuudesta erillisen maailman funktiona molemmat kirjailijat näkevät sen, että niissä voidaan käsitellä tutuiksi käyneitä asioita uudesta ja vieraannuttavasta näkökulmasta ja tätä kautta mahdollisesti oivaltaa myös todellisesta maailmasta jotain uutta: tehdä näkymätöntä näkyväksi. Täten Tolkienin ja Sinisalon esittämät näkemykset fantasian roolista kulttuurissa pitkälti vastaavat Viktor Šklovskin aikanaan kuuluisassa ”Taiteesta – keinona” -esseessään esittämää näkemystä taiteen tehtävästä: se on hänen mukaansa tuttuudessaan näkymättömäksi käyneen maailman tekeminen uudelleen näkyväksi vieraannuttamisen keinoin (Šklovski 2001, 34–35). Fantasiafiktiossa tämän vieraannuttamisen voidaan nähdä tapahtuvan vielä konkreettisemmin ja eksplisiittisemmin: fyysistä tilallisuutta korostamalla se ulottaa vierauden maailman ontologian tasolle, tekee siitä konkreettista ja materiaalista (ks. Roine 2012, 22). Outous on siis osa tarinan diegesistä, sen fiktiivistä maailmaa, ei niinkään seurausta ”vaikeutetusta” tavasta ilmaista asioita – se on toisin sanoen sisällön, ei muodon, vierautta. Fantasiafiktion määrittely näin funktionaalista näkökulmasta on epäilemättä käypä puolustus eskapistiseksi moititulle kirjallisuudenlajille (vrt. esim. Jackson 1981, 155; ks. myös Roine 2013, 45). Kuitenkin se on mielestäni taipuvainen väheksymään niin kutsutun sekundaarisen maailman roolia fantasiafiktiossa nähdessään sen vain todellisuutta uudella tavalla heijastavana peilinä.

Itse katsoisin, että fiktiivisen maailman ontologia itsessään, sen maantiede, historia ja toimintalogiikka, on fantasiafiktiossa keskeisenä luomisprosessin ja tarkastelun kohteena – tarina näyttäytyy tällöin eräänlaisena tutkimusmatkana, joka tarjoaa lukijalle näkökulman vieraaseen

---

<sup>37</sup> Sinisalon mandala (Sinisalo 2005, 17) on genrefiktion luokittelujärjestelmä, jossa tieteisfiktion, vaihtoehto historian ja kauhun kaltaiset tekstuaaliset traditiot ja ilmiöt nähdään fantasiafiktion alagenreinä. Itse en kannata tämänkaltaista luokittelua - se ei ota huomioon esimerkiksi erilaisia genresidonnaisia kuvastoja, tyypillisiä juonirakenteita ja maailmojen toimintalogiikkaa tai eri tyyllilajien juuria ja erilaisia traditioita – mutta Sinisalon ajatus fantasian omalakisista todellisuuksista luovasta luonteesta on mielestäni käyttökelpoinen kun puhutaan fantasiasta nimenomaan moodina. Tyyllilajin (genren) määrittelystä, jota Sinisalo esseessään hakee, se ei sen sijaan mielestäni käy.

todellisuuteen. Maria Ihonen on huomauttanut, että nimenomaan fantasiafiktion maailmallisuus on myös avain sen mahdollisten referentiaalisten kytkösten tulkintaan:

[K]un fantasiakertomusta verrataan todellisuuteen vasta sen jälkeen kun on ratkottu sen merkitys sen omassa kontekstissa, omassa maailmassaan, päästään arvioimaan sen merkitystä todellisuuden tulkinnan kannalta. (Ihonen 2009, 71–72.)

Hanna-Riikka Roine on fantasiakirjailija China Miévilien näkemystä mukaillen todennut, että fantasiafiktio voidaankin mieltää rakentuvaksi maailmasta käsin siten, että keinotekoinen fiktiivinen todellisuus rakentuu ensin ja vasta sitten sen sisällä tapahtuu asioita sen sijaan, että maailma konstruotuisi vasta tarinasta käsin (Roine 2012, 24). Miévilien mukaan tällainen fantasiakirjallisuuden paradigman vaihdos on J. R. R. Tolkienin Keski-Maa-mythoksen perintöä ja näkyy konkreettisesti jo siinä, että monesti fantasiamaailman luominen aloitetaan kartan piirtämisestä (Miéville 2009; ks. myös James 2012, 65). Usein nämä kartat myös liitetään fantasiakertomusten yhteyteen – *The Unwritten* -sarjakuvassakin esiintyy eräänlainen fiktiivisen maailman kartta, jonka rooliksi kaikessa epämääräisyydessään tosin tuntuu jäävän lähinnä tähän konventioon viittaaminen. Lukijan näkökulmasta vaikutelma maailmasta ennen tarinaa on totta kai sinänsä illuusio, ja nähdäkseni fantasiamaailmassa tämä illuusio on lähinnä näkyvämpi kuin todenkaltaiseen maailmaan sijoittuvassa fiktiossa. Kun maailma on lähtökohtaisesti vieras, se on keskeisempi tarkastelun ja tulkinnan kohde – tai, kuten Brian McHale sen ilmaisee, fantasiafiktioille on ominaista ontologinen dominantti (McHale 1987, 74). Yhtä kaikki fantasiafiktion keskeisenä piirteenä voidaan pitää sitä, että siinä esitettävä maailma ei tietoisesti ja eksplisiittisesti ole todellinen maailma eikä missään metaforisessa tai allegorisessa suhteessa siihen<sup>38</sup> – se saattaa muistuttaa todellista maailmaa ulkoisesti mutta poikkeaa siitä ainakin toimintalogiikkansa tasolla.

Referentiaalisuudesta irtisanoutuva tarinamaailma tarjoaa puitteet, joissa fiktion mahdollisuuksia pääsee halutessaan kokeilemaan vapaasti: tämä maailma ei toimi todellisen maailman tapaan, joten siellä voi tapahtua mitä tahansa. Esimerkiksi *The Unwritten* -sarjakuvan kuvaamassa todellisuudessa kaunokirjallisten teosten maailmoihin voidaan fyysisesti sukeltaa sisään, ja *Fables*-teoksessa maailmoja kansoittavat saduista ja kansanperinteestä tutut olennot, hirviöt ja arkkityypit. Molemmissa teoksissa keskenään ristiriitaiset genresidonnaiset

---

<sup>38</sup> Tolkien itse esittää oman allegorisen tulkinnan vastaisen kantansa *Taru Sormusten herrasta* -teoksen kolmanteen painokseen kirjoittamassaan esipuheessa. Mielestäni on sinänsä mielenkiintoista, että fantasiafiktion nousu nykyisin tuntemamme kaltaiseksi kirjallisuuden ilmiöksi sijoittuu historiallisesti samaan aikaan kuin postmodernismin synty ja sen juuret ovat, kuten postmodernisminkin, jossain määrin toisen maailmansodan kauhuissa. Sormusten sormus ei kuitenkaan ole ydinpommei. Fantasiafiktiota voidaan kenties näistä lähtökohdista pitää postmodernin paradigman kanssa rinnakkaisena ja kilpailevana paradigmana, jossa traumatisoituneen maailmantuskan käsittelyn sijaan kirjallisuus päättikin hylätä tämän maailman tykkänään, kuin Länteen purjehtivat haltiat konsanaan. Tutkimieni sarjakuvien edustamassa uudessa kirjallisuudessa puolestaan saattaisi olla nähtävissä näiden kahden kilpailevan paradigman sekoittuminen. Tämä teoria houkuttaa lisätutkimuksiin, mutta tämän tutkielman puitteissa en sitä käsittele.

sääntöjärjestelmät törmäävät ja yhdistyvät samassa maailmassa. Fantasiamaailman funktio, jos sellainen halutaan määritellä, onkin nähdäkseni tarjota tulkinnalliset puitteet, joissa tarinankertoja voi mellastaa vapaasti ilman painetta ”luonnollisuuteen” tai ”uskottavuuteen” tähtäämisestä, ja joissa arkijärjen vastaisia asioita voi tapahtua ilman, että se aiheuttaisi epäuskoa ja immersion välitöntä hajoamista. Valmiiksi määriteltyjä sääntöjärjestelmiä pakoilevana muotona fantasiamoodi mahdollistaa myös eri genreistä lähtöisin olevien sisäisten logiikkojen yhdistelyn samaan tarinaan ilman, että niiden välille syntyy vieraannuttavia ristiriitoja.

Yhdistettynä postmodernismin perinteeseen, jossa maailmojen ontologiasta tehdään varta vasten jollain tapaa rikkonainen ja siten keskeinen tulkinnallinen kysymys, myös vaatimus maailman sisäisestä johdonmukaisuudesta lakkaa olemasta erityisen ehdoton. Tämän tekstuaalisen tradition näkökulmasta maailman ristiriitaisuus ja sirpaleisuus on jo sikäli odotusarvoista, että yhdistettynä fantasiamoodin logiikkaan se pelkistyy aivan luontevasti osaksi maailman sisäistä kaoottisuutta. Genresidonnaisen logiikan avulla voidaan myös ikään kuin ohjata lukijan huomio pois jonkin skenaarion mahdottomuudesta ja näin luoda illuusio siitä, että loogisesti ristiriitainen maailma toimii aivan ymmärrettävällä tavalla. Umberto Eco käyttää tieteisfiktiossa yleistä aikamatkustusta esimerkkinä loogisesti mahdottomasta skenaariosta, jonka mahdottomuus ei kuitenkaan häiritse lukijan immersoitumista tarinaan (Eco 1990, 79).

Edellä olen pyrkinyt hakemaan fantasialle määritelmää sen suomien tulkinnallisten mahdollisuuksien ja lukuprosessiin liittyvän ”mahdottomien” asioiden hyväksynnän kautta – Rich Cooper nimittää tätä efektiä kognition vieraannuttamiseksi väitöskirjassaan, jossa hän määrittelee fantasian *äärettömien mahdollisuuksien kirjallisuudeksi* (Cooper 2011, 162–165). Fantasia ei näin Cooperin mukaan määrity sen kautta, että mahdottomia tai yliluonnollisia asioita tapahtuu. Sen sijaan fantasiafiktiota luonnehtii, että se luo maailmoja, jotka ovat täysin itsenäisiä totutusta, ”luonnollisena” pidetystä, tavasta hahmottaa maailmaa ja sen toimintaa. Tämä muistuttaa Tolkienin käsitystä fantasiafiktiosta korkeimpana fiktion muotona, joka tarjoaa loputtomia tarinankerronnan vapauksia – se on ”todellista kertovaa taidetta, tarinankerrontaa sen alkuperäisessä ja voimakkaimmassa muodossa” (Tolkien 2002, 68). Erona niin kutsuttuun ”valtavirtafiktioon” (*mainstream*) voidaan nähdä riippumattomuus todellisista luonnonlaeista ja (pseudo)tieteellisten selitysten tuottamasta luonnollistavasta vaikutuksesta, erona satuihin ja myytteihin puolestaan se, ettei mahdottomia ja yliluonnollisia elementtejä sisältävä kertomus ole kunnolla luonnollistettavissa myöskään allegorisen ajattelun avulla (vrt. Alber 2013, 118).

Allegoria ei kelpaa luonnollistamisen välineeksi edes silloin, kun käytetty tyylilaji on itsessään perinteisesti allegorinen. Esimerkiksi *Fables*-teoksen tarinakaari nimeltä *Animal Farm* hyödyntää poliittisen allegorian keinovalikoimaa kuvatessaan eläinten vallankumousta Fabletownin

maatilasiirtokunnassa (F2). Tästä huolimatta tarinaa ei ole mielekästä lukea poliittisena satiirina – tällöin oletettaisiin allegorinen viittaussuhde todelliseen maailmaan ja sen valtapeleihin, vaikka *Fables*-teoksen tapauksessa kyse ilmiselvästi on vain voimakkaasti intertekstuaalisesta tavasta esittää kertomus eläinten vallankumouksesta. *Animal Farm*, kuten muutkin sarjakuvan episodit, selittyy fantasiamoodin kautta kertomukseksi konkreettisista tapahtumista, joka ei implikoi mitään laajempaa allegorista merkitystä. Tämä tapahtumien konkreettisen tason hahmottuminen tosiasiallisiksi tapahtumiksi tarinamaailman sisällä on laajemminkin fantasiamoodin kertomuksille tyypillistä – koska mahdollisia tapahtumia ei ole tarpeen pyrkiä ymmärtämään esimerkiksi vertauskuvallisina, ne hahmottuvat luontevimmin osana teoksen esittämää materiaalista todellisuutta. Palaan tilan materiaalisuuteen fantasiafiktioina ominaisuutena tarkemmin luvussa 4.1.

Fantasiamoodin logiikka on joustavaa ja omalakisista, mikä ei kuitenkaan tarkoita, että se olisi täysin kaoottista, sumeaa tai vaikeaselkoista: tarinamaailman toiminta tulee lukijalle ymmärrettäväksi tietynlaisiin traditioihin sidoksissa olevien konventionaalisten kuvastojen ja tarinatyyppien kautta. Tämä luonnottomuutta normalisoiva logiikka on taustatekijänä monenlaisessa immerssiivisiä ja koskettavia mutta arkijärjen kannalta mahdollisia tarinoita kertovassa fiktiossa. Sitä voi melko yleisesti pitää fantasia-, kauhu- ja tieteisfiktioita vallitsevana taustalogiikkana – joskin yksinkertaisessa genrefiktiossa maailman genresidonnainen sääntöjärjestelmä usein hahmottuu selkeämmin tarinassa vallitsevaksi taustaoletukseksi kuin rajoitteita pakeneva fantasiamoodin logiikka, joka mahdollistaa sen (ks. myös Roine 2013, 34). Careyn ja Willinghamin sarjakuvissa, kuten myös muissa intertekstuaalisia kollaasimaailmoja luovissa kertomuksissa, tämä maailmanjärjestys tai sen puute tulee selkeämmin näkyväksi. Sen puitteissa lukuisat erilaisia maailmankuvia edustavat pastissit ja genresidonnaisten pelisääntöjen mukaan toimivat tarinat ja maailmat sopivat toimimaan yhdessä teoksessa enemmän tai vähemmän sopuisasti rinnakkain ilman, että lopputulos on kohtuuttoman sekava, hämmentävä tai rikkonainen – sen sijaan maailman pelisäännöt yksinkertaisesti näyttäytyvät tilannesidonnaisina. Tätä sääntöjärjestelmien sotkemista ja keskinäistä rinnakkaiseloa käsittelen seuraavaksi.

### **3.3. Ristiaallokossa ja törmäyskurssilla: vuorovaikuttavat genret**

*Fables*- ja *The Unwritten* -sarjakuvissa eri lajityyppien konventioita noudattelevia, dekonstruoivia ja subvertoivia kerronnan jaksoja on lukuisia, eikä genresidonnainen kerronta ole tyypillisesti sinänsä sidoksissa mihinkään tiettyihin tilallisina paikkoina esitettyihin maailmoin. Vaikka intertekstuaaliset kollaasimaailmat hahmottuvat siis tilallisesti rinnakkais- ja sisäkkäismaailmojen muodostamaksi järjestelmäksi, jossa kunkin tarinan maailma muodostaa oman omalakis-



todellisuutensa, nämä lait eivät aina ota pysyäkseen oman maailmansa sisällä. Etenkin *Fables*-sarjakuvan ensimmäisissä albumeissa genreimitaatioiden avulla kulloinkin luodut pelisäännöt ohjaavat kunkin yksittäisen tarinankaaren tapahtumia ja tulkintaa riippumatta siitä, tapahtuuko kyseinen seikkailu satumaailmoissa vai maallisessa maailmassa. Samoin *The Unwritten* teoksen Villa Diodatin joukkomurhaa kuvaavassa episodissa ei tapahdu fyysistä siirtymää toisenlaiseen maailmaan, joka noudattaa kauhufiktion sääntöjä, vaan tähän saakka suhteellisen realististen lainalaisuuksien mukaan toiminut maailma alkaa yhtäkkiä käyttäytyä kauhufiktion maailman tavoin. Samana todellisuutena esitetty maailma toimii siis satunnaisesti vaihtelevien pelisääntöjen mukaan: genresidonnaiset sääntöjärjestelmät ovat kerronnassa jatkuvassa vuorovaikutuksessa ja sekoittuvat keskenään.

Tästä ilmiöstä on englanninkielisessä genrefiktion tutkimuksessa käytetty muun muassa nimitystä *slipstream*, ja kuten useimmille tällä tutkimusalalla käytetyille käsitteille, on sillekin annettu lukuisia keskenään hyvin erilaisia merkityksiä. Sitä on toisinaan pidetty kokonaan omana genrenään, ja tässä merkityksessä termi on lähestulkoon synonyyminen maagisen realismin käsitteen kanssa: se viittaa todenkaltaiseen maailmaan sijoittuvaan mutta fantasiaelementtejä hyödyntävään kerrontaan (Frost 2012, 156). Toisinaan se on nähty kirjallisena trendinä, jossa genrefiktiosta poimittujen elementtien avulla pyritään tuomaan uudenlaisia kerronnan tapoja realistiseen fiktion – tällöin sitä voinee pitää jokseenkin synonyymisenä termille ”uuskumma” (ks. mt. 157; vrt. Roine 2013, 3). Joissain tapauksissa termillä viitataan häiritsevällä tavalla vieraan tuntuiseen lukukokemukseen tai tämän vierauden hyväksyvään lukustrategiaan. Tämän tutkimuksen puitteissa tarkastelen ilmiötä genresidonnaisten sääntöjärjestelmien sekoittamisena samassa tarinamaailmassa – kyseessä on siis tekstuaalinen keino, jonka avulla tuotetaan vaikutelmaa epävakaaasta maailman sisäisestä logiikasta.

Gregory Frostin mukaan slipstream-käsitteen taustalla on Harold Bloomin aikanaan lanseeraama tarinankerronnan tapojen jako niin kutsuttuihin tšehovilaiseen ja borgesilaiseen traditioon (Frost 2012, 155). Näistä ensin mainittu on jokseenkin realistista fiktiota, josta lukijan otaksutaan oletettavan ja uskovan, että siinä kuvattu maailma toimii samankaltaisten lainalaisuuksien puitteissa kuin todellinen maailma – nämä ovat kertomuksia ihmisen kokemuksesta. Jälkimmäisessä traditiossa puolestaan todellisuus näyttää luonteeltaan vieraana, omalakisena ja mahdollisesti paradoksaalisenaakin järjestelmänä, jota lukija ei voi luonnollistaa arkipäiväisen kokemuksen kautta – tällaisina voidaan uskoakseni pitää sellaisten teosten maailmoja, joita tyypillisesti nimitetään postmoderneiksi. Ensimmäisessä tapauksessa fiktiivinen maailma hahmotetaan siis todellisen maailman kuvaksi, voitaneen sanoa ”luonnolliseksi” maailmaksi, konkreettisena koettavaksi ja arkijärjen kautta selittyväksi, kun taas jälkimmäisen tradition maailmat edellyttävät lukijalta hyppyä

tuntemattomaan. Slipstreamilla Frost puolestaan tarkoittaa ilmiötä, jossa ensikatsomalla tšehovilaisen näköinen maailma sisältääkin elementtejä borgesilaisen tradition epävakaista todellisuuksista: tällöin lukija ikään kuin narrataan tulkitsemaan konkreettisen maailman fiktiivistä todellisuutta, joka yhtäkkiä alkaakin toimia esimerkiksi satu- tai unilogiikan mukaisesti, jolloin maailma näyttäätyy äkkiä konkreettisesti vieraana tai jollain tapaa ontologisesti rikkinäisenä. Lukija menettää näin ”luottamuksensa itse fiktiivisen todellisuuden kudokseen”, mistä seurauksena on Frostin mukaan tyypillisesti häiritsevä, rauhaton tunne (mt. 156).

Mielestäni Frostin käyttämä jako tuo hyvin esiin maailman logiikan ristiriitaistumisen ja tästä seuraavan ontologisen hajanaisuuden, jonka slipstream kerronnan keinona tuottaa. Se ei kuitenkaan sellaisenaan palvele tarkoitustaan, kun puhutaan nimenomaan genrefiktion, vaikkapa fantasian, elementtien sekoittumisesta realistisempaan fiktion. Tämän jaottelun pohjalta nimittäin esimerkiksi fantasiagenre nähdään itse asiassa osana tšehovilaista traditiota, koska sen maailmat ”eivät riko omia sääntöjään” (vrt. Tolkien 2002, 68) ja koska genren tarinat ovat tyypillisesti inhimillisiä kertomuksia ihmisten kokemuksista (Frost 2012, 155). Ottamatta kantaa tämän fantasiagenreä koskevan käsityksen todenperäisyyteen (tai siihen, onko kirjallisuuden ylipäätään mahdollista olla ”epäinhimillistä”) todettakoon, ettei fantasian konventioita todenkaltaista maailmaa kuvaavaan tarinaan soveltavaa kerrontaa tästä näkökulmasta voitaisi nähdäkseni pitää slipstreamina, koska lainaamista kirjallisten traditioiden välillä ei tapahtuisi. Lisäksi Frostin kuvaama slipstreamin tuottama maailman epävakaudesta ei itse asiassa nähdäkseni eroa merkittävästi hänen kuvaamastaan ”borgesilaisen tradition” maailman epävakaudesta.

Mielestäni slipstreamin määrittelyssä ja tarkastelussa hyödyllisempi erottelu onkin Amelia Beamerin ja Gary K. Wolfen käyttämä, sinänsä jokseenkin keinotekoinen ja epätieteellinen, jako genrefiktion suuntauksiin ja niin kutsuttuun ”valtavirtaan” (*mainstream*, tai, kuten muut kuin genrefiktion luojat ja lukijat sen ilmaisisivat, *general fiction*) (Beamer & Wolfe 2011, 165). Heidän mukaansa siis generarajoja murtavalle nykyfiktioille on tyypillistä juuri fantasiaelementtien tunkeutuminen sellaiseenkin fiktion, jota ei perinteisesti luettaisi fantasiagenreen kuuluvaksi (ks. myös Wolfe 2011b, 51). Valtavirran itsessään voidaan toki katsoa jakautuvan lukuisiksi pieniksi puosiksi, eikä tyytilajeista ja niiden konventioista täysin vapaata fiktiota liene olemassakaan, sikäli kuin se olisi edes mahdollista. Pohjimmiltaan slipstreamissa sanan tässä merkityksessä onkin nähdäkseni kyse fantasiamoodia edustavan tarinalogiikan yhteentörmäyksestä muun fiktion edustaman realistisemman ja arkipäiväisemmän logiikan kanssa – tai, kuten sen itse hahmottaisin, genrekonventioiden ohjaaman ja realistisen tarinalogiikan sopeuttamisesta samaan tarinaan tuomalla molemmat fantasiamoodin joustavan logiikan piiriin.

Itse en kuitenkaan oikeastaan näkisi, että slipstreamin käsitteen käyttö vaatii tämänkaltaista jokseenkin keinotekoisista binääristä jakoa tuttuun ja vieraaseen maailmaan – ainakaan siinä mielessä, että tuttu maailma hahmotettaisiin juuri todellisuutta ja sen toimintalogiikkaa representoivana. Frost, Beamer ja Wolfe tarkoittavat monen muun tutkijan tapaan slipstreamilla lähinnä kirjallisuudenlajia, jota on viime vuosina totuttu kutsumaan maagiseksi realismiksi (tai toisinaan uskummaksi), jossa merkillinen ja vieras todellisuus tunkeutuu tuttuun ja arkipäiväiseen todellisuuteen. Myös tämän tutkimuksen kohteena olevissa intertekstuaalisissa kollaasimaailmoissa todellisuusrepresentaation ja erilaisten fantastisten elementtien vuorovaikutus on yksi keskeinen tapa, jolla maailman sisäisiä merkityksiä luodaan. Lisäksi tällaiset intruusiot ja niiden aiheuttama paranoiaa hipova rauhattomuuden tunne ovat toki perinteistä kauhugenren keinovalikoimaa (vrt. Mendlesohn 2008, xxi–xxii). *The Unwritten* -teoksen kauhuepisodi on itse asiassa juuri kuvatun lainen intruusio: siinä kauhugenren logiikka tunkeutuu nimenomaan todenkaltaiseksi oletettuun tarinan primääriin maailmaan, jossa ei oletusarvoisesti pitäisi tapahtua mitään yliluonnollista. Seurauksena on jäljitellyn genren puitteissa sovelias hyytävä tunnelma. Villa Diodatin joukkomurha onkin nähdäkseni suorastaan kouluesimerkkimäinen tapaus fiktiivisen todellisuuden kudosta horjuttavasta slipstreamista ja sen aikaan saamasta rauhattomasta tunteesta.

Genrejen väliseen ristiaallokkoon voidaan kuitenkin nähdäkseni päätyä myös tarinoissa, joissa kumpaakaan törmäyskurssilla olevista maailmanjärjestyksistä ei voida pitää erityisen luonnollisena. Kohdeteosteni intertekstuaalisissa kollaasimaailmoissa eivät suinkaan kohtaa toisiaan vain realistinen logiikka ja genresidonnainen tarinalogiikka, vaan lukuisten erilaisten tekstuaalisten traditioiden mukanaan kantamat merkityssisällöt ja tulkintakontekstit.<sup>39</sup> Esimerkiksi Boy Bluen quest *Fables*-teoksessa edustaa toimintalogiikkansa puolesta seikkailufantasiaa, ja Blue itse genretietoisena hahmona toimii tämän logiikan puitteissa, mutta samalla maailman toiminnassa on satulogiikan mukaisia elementtejä, kuten kolme kertaa toistuva kohtaaminen ”Vassilissa Kaunoinen” -sadun ritarien kanssa (ks. Tiffin 2009, 13–17). Tämä kohtalaisen kaavamainen satulogiikka on ilman muuta odotusarvoinen sääntöjärjestelmä, kun kyseessä oleva maailma esitetään venäläisten kansansatujen tapahtumapaikkana, ja se ohjaa kyseisen maailman asukkaiden toimintaa – Bluen tarinan edustama seikkailufantasian logiikka toimiikin satumaailman näkökulmasta sen luonnollista järjestystä horjuttavana intruusiona. Toisaalta Bluen itsensä seuraaman fantasiagenren logiikan näkökulmasta sadun logiikan mukaan toimiva maailma näyttäytyy naiivina, ennalta arvattavana ja suorastaan pitkästyttävänä, ja

---

<sup>39</sup> Juuri tällaisten genererajoja rikkovien tarinoiden käsittelyyn slipstreamin käsitteestä voisikin olla kenties eniten hyötyä – vakiintunutta korvaavaa terminologiaa ei nimittäin tällaisten tapausten tarkasteluun ole tietääkseni kehitetty. Näin slipstream toimisi sateenvarjoterminä, jonka alle mahtuisivat edelleen myös maagisen realismin ja uskumman kaltaiset kirjalliset ilmiöt.

genretietoisien sankarin on myös helppo käyttää ymmärrystään maailman toimintalogiikasta hyödykseen. Tarinamaailman kulloinkin noudattama sääntöjärjestelmä on siis sidoksissa tiettyihin henkilöhahmoihin – populaarikulttuurinsa tunteva Boy Blue seikkailee fantasiakertomuksessa, mutta hänen kohtaamansa satumaaailman kansalaiset seuraavat itselleen tuttua satumaaailman logiikkaa. Tämä näkökulmakysymys on osatekijänä siinä, että erilaiset genresidonnaiset sääntöjärjestelmät sopivat vaikuttamaan rinnakkain samaan tarinaan ilman, että joku niistä kumoaa muut (ks. myös Kukkonen 2013, 79–80).

Sadun ja seikkailufantasian lisäksi *Homelands*-tarinassa vaikuttaa itse asiassa vielä kolmas genresidonnainen toimintalogiikka: niin kutsutulle *swashbuckler*-seikkailukertomukselle ominainen sääntöjärjestelmä, jonka puitteissa miekkaa heiluttava naamiosankari on lähtökohtaisesti täysin ylivoimainen vastustajiinsa nähden. Tämä tulkintakonteksti tuodaan tarinassa esiin ennen kaikkea Bluen pop-kulttuurin naamioituneisiin miekkasankareihin assosioituvan asun sekä hahmolle tavallisesti kaikkea muuta kuin ominaisen viileän itsevarmuuden kautta. Tarinan alussa Bluella on myös eräänlaisena pääquestinsa sivuprojektina raskaasti verotettujen imperiumin kansalaisten rahojen palauttaminen (F6, 62) – hän siis ottaa tarinassa köyhien ja sorrettujen auttajan roolin, mikä entisestään vahvistaa assosiaatiota *swashbuckler*-genreen. Tarinaa lukiessa on näin oletusarvoista, että Blue ei voi hävitä, eikä tämän tarinalogiikan puitteissa ole lainkaan yllättävää tai epäuskottavaa, etteivät keisarikunnan örkkiarmeijat ja parhaat miekkamiehet mahda tarinan sankarille yhtään mitään: ”This intruder slew the three demigod knights of the Rus, the dragon of the Skold, at least a dozen imperial governors – that we know of – and an untold number of soldiers.” (F6, 96.) Genrefiktionsa tuntevana hahmona Boy Bluen voidaan ajatella jopa varta vasten performoivan *swashbuckler*-sankaria ja näin manipuloivan tarinamaailman toimintalogiikkaa omien tarkoituksensa mukaiseksi. Palaan asiaan seuraavassa alaluvussa.

Maailman ontologisen horjuvuuden vaikutelma ei Boy Bluen seikkailun tapauksessa siis synny sinänsä jonkin genren toimintalogiikan vieraudesta normaaliin arkiymmärrykseen nähden, vaan siitä, että tarinaan tuodaan mukaan trooppeja, jotka eivät ole tyypillisiä sille genrelle jonka logiikan mukaan pastissisen tarinamaailman voisi olettaa toimivan. Tällaisesta genrejen törmäämisestä ja sulautumisesta puhuu myös Aleksei Semenenko artikkelissaan ”Quentin Tarantino’s Milk Shake”, joskaan hän ei käytä slipstreamin käsitettä (joka on yleisempi fantasia- ja tieteisfiktio tutkimuksen kuin elokuvatutkimuksen piirissä), vaan nimittää tällaista keinoa hyödyntäviä teoksia ”hyperfiktionaalisiksi teksteiksi” (Semenenko 2004, 145). Eri tyyllilajit luovat lukijalle erilaisia odotuksia: ihmesadun tapahtumapaikaksi esitetyn maailman ei äkkiseltään odottaisi toimivan eepisen fantasian tai *swashbuckler*-tarinan konventioiden mukaisesti. Kyse siis on oikeastaan useiden tuttujen, konventioidensa kautta helposti ymmärrettävien, mutta keskenään

ristiriitaisten todellisuuksien törmäämisestä. Tietynlainen vieraus onkin tällöin nimenomaan seurausta tästä törmäyksestä: lukijana on arvioitava jatkuvasti uudelleen, minkä genren pelisääntöjen mukaan tarina kulloinkin toimii.

Jos tarinamaailmaa ei pysty mielessään johdonmukaisesti täydentämään sen paremmin todelliseen maailmaan kiinnittyvän luonnollistamisen kuin populaarikulttuuriseen muistiin painuneen genretietoisuuden avulla, se näyttäytyy ontologisesti hyvin arvaamattomana. Tästä seuraavan lukijan tunnereaktion ei kuitenkaan nähdäkseni välttämättä tarvitse olla Frostin kuvaama hämmentynyt ahdistus, vaan vaikutelma voi olla myös esimerkiksi koominen tai oivaltava (ks. Semenenko 2004, 143; Eco 1991, 89). Itse asiassa eri genreistä elementtejä yhdistävien maailmojen ei välttämättä tarvitse edes näyttäytyä ontologisesti erityisen epävakaina. Ajatelkaamme vaikkapa *Harry Potter* -teoksia, joissa yhdistyvät saumattomasti fantasiafiktion ja englantilaisen sisäoppilaitoskertomuksen sekä erinäisten muiden genrefiktion virtausten traditiot – eri tyyllilajeista lähtöisin olevista elementeistä voidaan luoda myös uudenlaisen sisäisen logiikan puitteissa toimivia synteesejä (ks. Alton 2009, 199–200).<sup>40</sup> Tällöin mahdollisesti kliseisenäkin nähdyn genrefiktion kentälle saadaan niin sanotusti uutta verta (ks. Frost 2012, 157), mikä antaa uusia tarinankerronnan mahdollisuuksia ja näkökulmia sekä auttaa purkamaan genrefiktion kaavoihin kangistunutta mainetta. Näin syntynee ajan mittaan myös kokonaan uusia genrejä (ks. Semenenko 2004, 148).

Slipstreamissa ei siis ole kyse pelkästään lukijan turvallisuudentunteen horjuttamisesta, vaan sellaisten maailmojen ja niiden pelisääntöjen luomisesta, jotka ovat entuudestaan tuntemattomia ja yllättäviä – tai, kuten omien kohdoteosteni tapauksessa, sellaisten maailmojen luomisesta, joiden sääntöjärjestelmät näyttäytyvät tilanteen mukaan joustavina siten, että kukin tarina voidaan kertoa asianmukaisen genrelogiikan piirissä. Slipstream intertekstuaalisessa kollaasimaailmassa on tasapainottelua tuntemattoman maailman ja tutujen sääntöjärjestelmien välillä. Yhtäältä genreyhteys tarjoaa tulkinnalliset puitteet, joista käsin tarinamaailman arkijärjelle vieras logiikka tulee ymmärrettäväksi, mutta toisaalta useiden genresidonnaisten sääntöjärjestelmien vaikuttaminen samassa maailmassa vaatii arvioimaan ja muokkaamaan jatkuvasti tarinaan kohdistettavia odotuksia. Maailmat ovat siis samanaikaisesti tutunomaisia, mutta kuitenkin arvaamattomia. Intertekstuaalisessa kollaasimaailmassa slipstream ei kuitenkaan luo saumattomia genrefuusioita ja niille uusia konventionaalisia sääntöjä, vaan loputtomien mahdollisuuksien maailmoja, joissa keskenään ristiriitaiset elementit vaikuttavat rinta rinnan. Yhdistämällä tuttuja elementtejä uudeksi, odottamattomaksi kokonaisuudeksi genrejä

---

<sup>40</sup> Huomautettakoon tosin, että vaikka *Harry Potter* epäilemättä popularisoi fantasian ja sisäoppilaitoskertomuksen yhdistämisen ja sen maailma on poikkeuksellisen värikäs, monimutkainen ja kiehtova, se ei ollut ensimmäinen tällainen genrefuusio – varhaisempana esimerkkinä maagiseen kouluun sijoittuvasta nuortenfantasiasta mainittakoon Jill Murphyn *The Worst Witch* -sarja, jonka ensimmäinen osa ilmestyi vuonna 1974.

yhdistelevä tarina luo maailman, joka tutunomaisuudessaan on kodikas ja kutsuva, mutta kuitenkin täynnä yllätyksiä. Slipstream tekee myös fantasiamoodin logiikan tarinamaailmassa selkeästi näkyväksi, ja näin se ohjaa tulkitsemaan vaihtelevan tarinalogiikan mukaan toimivat keskenään ristiriitaiset tarinat konkreettisina tapahtumina, ei metaforina, allegorioina tai henkilöhaahmon kuvitelmina (vrt. Alber 2013, 118–119) – Boy Bluen seikkailua ei esimerkiksi olisi luontevaa tulkita pitkästyneen toimistotyöntekijän sankaruushaaveiluksi ja päiväuneksi.

Beamer ja Wolfe pitävät tarinamaailman toimintalogiikan horjuttamista slipstreamin avulla 2000-luvun fiktiolle eli postmodernismin jälkeiselle kirjallisuudelle tyypillisenä piirteenä – slipstream on heille itse asiassa suorastaan synonyyminen käsite post-postmodernismin ja muiden vastaavien kehitelmien kanssa, kirjallisuuden ja taiteen uusi trendi ja paradigma (Beamer & Wolfe 2011, 169). Kuten luvussa 2.4 totesin, heidän käsityksensä tästä kirjallisuuden uusimmasta aallosta (jota he nimittävät yksinkertaisesti 2000-luvun tarinankerronnaksi yrittämättä tarjota uudelle paradigmalle varsinaista nimeä) muistuttaa läheisesti esimerkiksi Kukkosen sekä Vermeulenin ja van den Akkerin käsityksiä näiden tarinoiden pyrkimyksestä ja niiden aiheuttamasta efektistä: heidän mukaansa postmodernismin jälkeisen aallon fiktio on tarinankerrontaa, jossa postmodernismin kyyniseen maailmankuvaan yhdistyy pyrkimys ja halu uskoa ja immersoitua tarinoihin. Se on eräänlaista kontrolloitua eskapismia, kyynisyyden värittämää idealismia, jossa pyritään haparoimaan kohti jonkinlaisia suurempia totuuksia siitä huolimatta, ettei sellaisten olemassaoloon oikein uskota (ks. Vermeulen & van den Akker 2010, 3).

Itse en tämän tutkimuksen puitteissa ota kantaa siihen, onko slipstreamin kyllästävä kirjallisuus sinänsä aikamme fiktion uusi paradigma, mutta kuten Beamer ja Wolfe esittävät, ilmiö on tosiaan tänä päivänä yleistynyt, ja genre-elementeillä leikittely kaikenlaisissa tarinoissa on tavanomaista. Genrefiktion kaavamaisuutta tietoisesti hyväksikäyttävä ja kaavaa rikkova fiktio myös osoittaa tuntevansa hyödyntämänsä tekstuaaliset traditiot ja niihin liittyvät odotukset, ja tältä pohjalta se käyttää genremateriaalia itsetietoisella, leikkisällä tavalla. Tietoinen genreimitaatio palvelee maailman hahmottamista helpottavana lukuohjeena: sitä käytetään näissä tarinoissa nimenomaan maailman toimintaa selittävänä elementtinä, joka toimii tuttuuden kautta. Näissä maailmoissa vallitsee joukko helposti tunnistettavia genresidonnaisia logiikkoja, jotka keskinäisessä ristiriitaisuudessaan saavat tarinamaailman vaikuttamaan vieraalta mutta antavat kuitenkin suuntaviivoja sen toiminnalle kulloisessakin tilanteessa. Kyse on hallitusta kaaoksesta, jossa maailma näyttääytyy toimintalogiikkansa puolesta epäyhtenäisenä, mutta samaan aikaan kuitenkin helposti hahmotettavana – sääntöjen tilannekohtaisuus tai teosten julkilausuma tietoisuus niiden keinotekoisuudesta ei vähennä genresidonnaisten sääntöjärjestelmien sitovuutta kulloisessakin

tilanteessa. Seuraavaksi käsittelemme genreimitaation itsetietoisuutta kohdeteoksissani yhdestä rajallisesta näkökulmasta, genretietoisien henkilöhahmojen kautta.

### 3.4. Tunne oma tarinasi: genretietoiset henkilöhahmot

Aiemmin tässä luvussa kuvaamani maailmojen genresidonnaisen toimintalogiikan esimerkkitapaukset, Villa Diodatin joukkomurha kauhukertomuksena ja Boy Bluen quest fantasiaseikkailuna, ovat huomattavan kohosteista genrefiktion imitaatiota. Genret, joihin nämä tarinat assosioituvat, tehdään lukijalle erittäin selviksi lähinnä äärimmäisen konventionaalisten, suorastaan kliseiksi kuluneiden kerronnan keinojen ja kuvastojen kautta. Boy Bluen fantasiaseikkailua voi luvussa 2.2 esittämäni luokittelun valossa pitää subvertoituna pastissina, jonka viittaussuhde edustamiinsa genreihin jätetään implisiittiseksi, mutta jota kuitenkin performoidaan niin räikeästi, ettei se voi jäädä kyseisiä genrejä yhtään tuntevalta lukijalta huomaamattakaan. Villa Diodatin kauhuepisodia voidaan puolestaan Pullmanin suoltaman semianalyttisen monologin valossa pitää reflektoituna pastissina, ja myös päähenkilö Tom Taylor kommentoi kohtausten genresidonnaisuutta, joskin käänteisesti: ”[T]his isn’t a horror movie, Lizzie” (*UI*, 4, 16). Kuitenkin myös tämä tarina on niin tulvillaan kauhufiktioon voimakkaasti assosioituvia konventioita, ettei yhteys jäisi huomaamatta ilman reflektiotakaan: sen tarkoitus on tässä tapauksessa lähinnä osoittaa henkilöhahmojen genretietoisuutta (tai sen puutetta).

Tietty kliseisyys on näissä tarinoissa ilman muuta tahallista ja tarkoituksenmukaista: genresidonnainen logiikka on keskeinen tarinan lukijan odotuksia ohjaava tekijä, ja tarinankerronnan tarkoitus on pikemminkin leikitellä näillä odotuksilla kuin varsinaisesti kumota tai kritisoida genreen liittyviä kaavamaisuuksia. Genresidonnaisten tarinoiden kaavamaisuus myös korostuu entisestään, kun erilaiset toimintalogiikat asetetaan rinnakkain ja kontrastiin keskenään, ja samalla huomio kiinnittyy maailmojen pelisääntöjen tekstuaalisesti konstruoituun ja sopimuksenvaraiseen luonteeseen. Tämä on yksi tapa, jolla kohdeteokseni tekevät fiktiivistä, keinotekoisesti rakennettua luonnettaan näkyväksi, ja käsittelemme sitä syvällisemmin tämän tutkielman luvussa 5 tarkastellessani Careyn ja Willinghamin sarjakuvaeposten itsereflektiivisyyttä. Jo tässä vaiheessa on kuitenkin nähdäkseen tarpeellista kiinnittää huomiota genretietoisien hahmojen rooliin kohdeteosteni tarinamaailmojen toiminnassa – maailmojen toimintalogiikan genresidonnaisuus nimittäin vaikuttaa teoksissa jossain määrin riippuvaiselta niissä seikkailevista henkilöhahmoista.

Oman tarinansa tuntevat ja sen konventioita refleктоivat hahmot ovat nykykirjallisuudessa tavanomaisia. Nähdäkseen tämä johtuu osaltaan postmodernismin perinteestä,

jolle omasta fiktiivisyydestään tietoiset henkilöahmot ja tätä kautta esiin nouseva fiktiivisyyden tematiikka ovat tyypillisiä (ks. Waugh 1984, 120; Kukkonen 2010, 209; Polvinen 2012, 98). Henkilöhahmojen metaleptinen viittailu omaan tarinaansa ei siis nykykirjallisuudessa ole varsinaisesti yllättävää – kohdeteostenikin kaltaisissa fiktiivisyyttä tematisoivissa ja intertekstuaalisesti monisyisissä teoksissa se on itse asiassa suorastaan oletusarvoista. Toisaalta genrekonventioiden etualaistaminen hahmojen taholta tapahtuvan reflektoinnin avulla mahdollistaa konventionaalisen ja suhteellisen banaalinkin tarinankerronnan ilman vaikutelmaa kaavamaisesta kioskirjallisuudesta tai valheellisesta viattomuudesta (vrt. Eco 1994, 67–68). Samalla se on tapa kommentoida suoraan kunkin fiktion genren traditionaalisia tarinankerronnan tapoja. Genretietoiset henkilöahmot ovat siten sekä postmodernismin että populaarin genrefiktion perillisiä.

*Fables*-teoksen maanläheisellä sankarilla Boy Bluella ja *The Unwritten* -teoksen sadistisella ja moraalittomalla palkkamurhaaja Pullmanilla on yksi olennainen yhdistävä piirre: molemmat henkilöahmot ovat äärimmäisen genretietoisia. He tuntevat omien tarinoidensa pelisäännöt ja käyttävät tätä tietoisuutta hyväkseen. Pullmanilla on pitkä ja intiimi suhde tarinoihin, etenkin väkivaltaisiin sellaisiin: sarjan kuudennessa osassa käy ilmi, että hän on itse asiassa Kain, kuolematon murhaajan arkkityyppi, joka on painunut niin syvälle ihmiskunnan kollektiiviseen tietoisuuteen, ettei hän voi kuolla eikä koskaan olla mitään muuta kuin murhaaja. Boy Bluen genretietoisuus kumpuaa arkipäiväisemmästä lähteestä: hän on viimeiset 300 vuotta amerikkalaisen kulttuurin vaikutuspiirissä elänyt hahmo, joka lukee paljon sarjakuvia ja tuntee populaarikulttuurille ominaiset tarinankerronnan muodot läpikotaisin. *Fables*-sarjakuvan reflektoiduissa genrepastisseissa Blue toimii myös toisinaan niiden reflektioijana – esimerkiksi *The Sharp Operation* -tarinakaassa, jossa joukko Fabletownin asukkaita murtautuu eksklusiiviseen asuinrakennukseen suorittamaan monimutkaista ryöstöä, Boy Blue kommentoi jännittyneenä: ”Does anyone else feel like we’re in a caper flick?” (F3, 28).

*The Unwritten* -sarjan Villa Diodatin joukkomurhaa kuvaavassa episodissa Pullman tuo genretietoisuutensa esiin kommentoimalla omaansa ja uhriensa toimintaa jatkuvasti tietäväiseen, jopa analyttiseen sävyyn, kuten tämän luvun alussa oleva lainaus osoittaa. Osa tarinassa esiintyvistä kauhufiktion kuluneista troopeista, kuten katkaistu puhelinjohto, selittyvät itse asiassa tarinassa sillä, että Pullman haluaa tietoisesti viitata genrensä perinteisiin: ”I cut the cord in deference to tradition. The phone’s an antique. It wasn’t connected in the first place.” (UI, 4, 17.) Pullmanin tapa kommentoida tapahtumien yhteyksiä kauhufiktion traditioon antaa vaikutelman genrestä performanssina ja hahmon tapana antaa merkityksiä omalle tarinalleen. Luonnollistamisena, sopeuttamisena realistiseen toimintalogiikkaan, sitä ei kuitenkaan mielestäni voi pitää, koska kyse ei ole vain Pullmanin tavasta katsoa maailmaa. Pullmanin kautta ei tarinassa



edes fokalisoida missään vaiheessa, ja on ilmiselvää, että hänen genreperformanssinsa saa ympäröivän, Pullmanin subjektiivisesta maailmankuvasta riippumattoman, maailman toimimaan genren konventioiden mukaan. Kertomuksen kontekstointi sen tekstuaaliseen traditioon tällä tavalla tarinamaailman sisältä käsin kiinnittää huomion tämänkin kertomuksen konstruoituun luonteeseen. Samalla se toimii eräänlaisena lukuohjeena *The Unwritten* -teoksen intertekstuaalisen kollaasimaailman toden ja fiktion rajaa häivyttävälle logiikalle: tässä maailmassa todellisuus näyttäytyy yhtä lailla tekstuaalisten traditioiden ohjaamana kuin teoksen maailmassa fiktiivisinä esitetyt kertomukset. Fantasiaromaanien päähenkilö Tommy Taylor on yhtä todellinen hahmo kuin kauhukertomuksesta itsensä löytävä Tom Taylor.

Myös *Homelands*-fantasiaseikkailun konventionaalisuutta korostaa osaltaan genretietoisien Boy Bluen tapa kommentoida tapahtumia jatkuvasti lakoniseen, jopa kyllästyneeseen sävyyn: päähenkilö ei suhtaudu omaan seikkailuunsa järin tunteikkaasti. Esimerkiksi Bluen suhtautumisesta omaan tarinaansa käyköön seuraava sananvaihto erään vastaan tulevan mustan ritarin kanssa:

”I am Dark Night, the rider under the stars.”

“Yeah, I guessed as much, what with the black on black theme. Look, here’s the thing. We’re going to fight and I’m going to kill you just like I did the pale white guy and the flaming red guy. I’m not bragging, mind you. It’s just inevitable.” (*F6*, 91.)

Mikään, mitä seikkailu hänen tiellensä heittää, ei tule tälle genrefiktionsa tuntevalle pitkän linjan amerikkalaiselle yllätyksenä. Hän suhtautuu matkallaan kohtaamiinsa haasteisiin kuin kliseistä fantasiaromaania lukeva kärsimätön lukija, jonka tekisi mieli vain hypätä ennalta arvattavan juonikehittelyn yli suoraan lopputaisteluun. Lohikäärme, örkkiarmeijat ja pahat ritarit näyttäytyvät lähinnä kiusallisina häiriötekijöinä, jotka väistämättä kuuluvat tämänkaltaiseen tarinaan ja joiden selvittäminen on harmillisesti aikaa vievä ja hieman pitkästytävä prosessi. Brian McHale nimittää tällaista fantasiaelementtien esittämistä arkisina tai tylsinä tapahtumina ”vastakohtaisen banaaliuden retoriikaksi” (*rhetoric of contrastive banality*), ja hänen mukaansa se on omiaan tekemään normaalin ja paranormaalin kohtaamisesta tarinassa intensiivisemmän: hahmojen ihmetyksen puute korostaa lukijan hämmennystä ylikuonnollisen edessä (McHale 1987, 76). Myös Boy Bluen tapauksessa hahmon tylsistyneisyys korostaa *Fables*-teoksen kollaasimaailman omalaatuista, kerrottuna maailmana hahmottuvaa todellisuutta, jossa toinen toistaan taianomaisemmat olennot eivät olekaan ihmeellisiä ja vaikuttavia tarujen hirviöitä, vaan väsyneitä kliseitä.

Kuten Pullmanin, myös Boy Bluen genretietoisuus näyttäytyy eräänlaisena performanssina. Hän omaksuu tässä tarinakaareissa fantasiagenreä edustavan kertomuksen päähenkilön roolin ja on, kuten aiemmin luvussa 3.1 totesin, tähän rooliin myös jokseenkin tyypillinen hahmo. Samalla Blue kuitenkin performoi myös *swashbuckler*-seikkailukertomuksen

sankaria viittoineen ja miekkoineen sekä viileän sarkastisine, itsevarmoine elkeineen. Kuten Pullmanin tapauksessa, myös Bluen kohdalla genreperformanssi vaikuttaa maailman toimintaan, ei pelkästään henkilöhahmon tapaan hahmottaa sitä. Tämän performanssin voi nähdäkseni tulkita jopa genretietoisien sankarin tahalliseksi yritykseksi manipuloida tarinamaailman logiikkaa muokkaamalla lukijan odotuksia. Ottamalla tarinassa tämänkaltaisen sankarin roolin Blue esiintyy tarinassa oletusarvoisesti ylivoimaisena miekkamiehenä, joka on heikkojen ja sorrettujen puolella julmaa tyrannia vastaan eikä näin ollen *swashbuckler*-genren logiikan puitteissa voi tulla nujerretuksi. Fabletownin väki yrittää eksplisiittisesti tämänkaltaista todellisuutensa pelisääntöjen manipulointia sarjan 16. osassa nimeltä *Super Team*, jossa he pyrkivät supersankarisarjakuvan hahmoja performoimalla saamaan tarinaa ohjaavan logiikan omalle puolelleen taistelussa senhetkistä vihollistaan Mister Darkia vastaan. Jää tosin epäselväksi, olisiko juoni toiminut. Yhtä kaikki niin *Fables*- kuin *The Unwritten* -teoksessa henkilöhahmojen genretietoisuus antaa vaikutelman tietyn tyylilajin mukaisen tarinan tarkoituksellisesta performoinnista, mikä korostaa näiden hahmojen seikkailujen fiktiivistä, rakennettua luonnetta. Näin ollen genrekonventioiden reflektio ei jää vain tarinan diegesiksen sisäiseksi huomioinniksi (vrt. Kukkonen 2010, 214–215), vaan asettuu kommentoimaan sarjakuvateosta itseään osana tarinankerronnan perinnettä.

Genretietoisien hahmojen ohella huomio konventioihin voidaan kiinnittää myös sellaisten hahmojen kautta, jotka ovat suorastaan yllättävän pihalla oman tarinansa genresidonnaisuudesta. *The Unwritten* -sarjakuvan Villa Diodatin joukkomurhaa kuvaavassa kauhuepisodissa genrensä oivallisesti tuntevan Pullmanin vertailukohdaksi asettuu yksi talon kirjailijakokouksen osanottajista. Nuori mies nimeltä Stanley Jardine esittelee edustamansa kauhufiktion alagenren seuraavasti: ”I do post-modern, self-referential slasher horror. Lots of blood, but – you know, played mainly for laughs.” (*UI*, 3, 5.) Humoristisuutta lukuun ottamatta Jardinen kirjoittama fiktio kuulostaa siis samanhenkiseltä kuin Villa Diodatin joukkomurhaa kuvaavan episodin tyyli, ja tämä metafiktiivisen oloinen lausunto myös korostaa postmodernismia ja *slasher*-genreä tarinan tulkintakonteksteina. Postmodernin kirjallisuuden ja nykyaikaisen genrefiktion itsereflektiivisiin henkilöhahmoihin tottuneella lukijalla onkin täten lupa odottaa, että Jardine olisi oman genretietoisuutensa pohjalta hyvin perillä tarinassa esiintyvistä kauhugenren konventioista ja osaisi toimia niiden puitteissa – kenties saisi jopa huijattua tarinan jättämään hänet henkiin. Käy kuitenkin ilmi, että näin ei ole: pian Jardine lähtee yksin ulos tupakalle ja päätyy viikatteita ja muita teräviä astaloita täynnä olevaan puutarhavajaan keskustelemaan leppoisasti erittäin häijyn näköisen miehen kanssa ihmettelemättä edes, mitä tämä tekee siellä (*UI*, 3, 16–17). Tässä vaiheessa ei enää olekaan yllättävää, että Jardinesta tulee illan ensimmäinen ruumis.

Jardinen esittäytyminen on eräänlaista valeitsereflektiota: se näyttää viittaavan nokkelasti sarjakuvateoksen itsensä kerrontaan, mutta on itse asiassa vain jokseenkin typerän henkilöahmon sattumanvarainen kommentti. Postmodernismin perinteestä kumpuavien odotusten rikkominen on eräänlaista ironian ironisointia: Stanley Jardine suhtautuu kauhutarinoihin niin kyynisesti ja etäänytyneesti ettei tunnista kliseisyydessään ilmiselvää kirvesmurhaajaa (tai viikatemurhaajaa) ennen kuin on liian myöhäistä. Tapaus korostaa sitä, että *The Unwritten* -teoksen kauhuepisodin suhde genreen ei ole ironinen tai kauhufiktio konventioita postmodernisti subvertoiva. Sen sijaan se on itsetietoista genrefiktio luomien odotusten käyttöä tarinamaailman sisäistä logiikkaa selventävänä keinona. Genretietoisten hahmojen tapa selviytyä postmodernismin jälkeisessä intertekstuaalisessa kollaasimaailmassa ei ole toimia genren konventionaalisen juonirakenteen luomaa kaavaa vastaan, vaan omaksua sen puitteissa itselleen edullinen rooli. Genrensä tunteva hahmo ymmärtää, että kauhukertomuksessa hänen kannattaa olla murhaaja, miekka ja magia -henkisessä fantasiakertomuksessa puolestaan sankari. Fantasiamoodin maailma tarvitsee säännöt ollakseen lukijan ymmärrettävissä, ja intertekstuaalisessa kollaasimaailmassa nuo säännöt määrää kulloinkin performoitu genre. Ironinen suhtautuminen näihin sääntöjärjestelmiin ei vapauta hahmoa genren toimintalogiikasta, vaan tekee pelkästään genresokeaksi – sen sijaan itselleen edullisen genren performoinnilla voi manipuloida tarinamaailman logiikkaa omaksi edukseen, kuten Boy Blue tekee tuodessaan tarinansa tulkintakontekstiksi *swashbuckler*-genren. Slipstreamissa navigoiminen edellyttää henkilöahmolta – ja, kuten luvussa 5.2 tulen esittämään, lukijalta – siis kykyä mennä virran mukana.

Henkilöhahmojen aktiivinen rooli kussakin tarinassa vaikuttavan genresidonnaisen logiikan määrittymisessä horjuttaa osaltaan Careyn ja Willinghamin sarjakuvateosten ontologisia perustuksia: jos henkilöahmot pystyvät toiminnallaan manipuloimaan maailmansa lainalaisuuksia, se ei totisesti anna kuvaa sisäisesti johdonmukaisesta fiktiivisestä todellisuudesta. Se, että maailma tällä tavalla mukautuu kunkin tarinan tarpeisiin, tuntuu sotivan sitä fiktion sisäänrakennettua (ja fantasiamoodin entisestään vahvistamaa) vaikutelmaa vastaan, että maailma tulisi ensin ja sinne sijoittuvat tarinat tapahtuisivat vasta sitten – se saa koko toden ja fiktion eron tarinan diegesiksen sisällä näyttämään häilyvältä ja mahdollisesti merkityksettömältä. Seuraavassa luvussa käsittelem *Fables* ja *The Unwritten* -teosten maailmojen sisäisiä ristiriitoja ja epäloogisuuksia sekä niiden normalisoimista osaksi tarinamaailman rakentumisen periaatteita. Lähestyn aihetta tilallisuuden ja materiaalisuuden näkökulmasta, ja palaan sääntöjärjestelmien häilyvyydestä seuraavaan toden ja fiktion rajan horjuttamiseen vielä uudemman kerran luvussa 5.

#### 4. MAHDOTTOMIA TILOJA: KOLLAASIMAAILMAN RIKKINÄINEN ONTOLOGIA

”[S]tories are porous. Interpenetrating. [...] [T]he seals between them are imperfect.”

”Okay. So there’s a story space, kind of. I’m standing in it, so I’m not going to argue with you. But [...] I need to get back to reality.”

”If reality were closed to you, would another story do?” (U4, 4, 8.)

Yllä esitetty sananvaihto käydään Tom Taylorin ja Frankensteinin hirviön välillä paikalleen jähmettyneessä *Moby Dick* -romaanin maailmassa sen jälkeen, kun Tomin yritys kaapata tarinan hallinta romaanin kertojalta on johtanut kyseisen maailman rikkoutumiseen. Näin esitettynä skenaario kuulostaa kenties jossain määrin absurdilta. *The Unwritten* -sarjakuvateoksen intertekstuaalisen kollaasimaailman fragmentaarisuuden ja tarinamaailmojen sumean hierarkian valossa tapausta ei vielä kukaan voi pitää aivan jokapäiväisenä, mutta täysin järkeenkäyvänä kuitenkin. Koska *Moby Dick* -romaanin maailma fyysisenä paikkana on sidoksissa Melvillen romaanin tarinaan,<sup>41</sup> romaanin kertojan korvautuminen Tomin tajunnalla (sarjakuvan kerronnassa tämä ilmenee siten, että Tomin tajunnankuvaus täyttää kertojan aiemmin hallitsemat tekstilaatikot) johtaa siihen, että kaikki toiminta maailmassa lakkaa ja se pysähtyy paikoilleen. ”So there’s a lesson here for at least some of us. If you hijack a novel, you’d better know where you want to fly it to.” (U4, 4, 3.) Tämä surrealistinen skenaario on yksi selkeä esimerkki *The Unwritten* -teoksen tarinamaailman läpitunkevasta ontologisesta paradoksista. Pastissimaailmojen kaksoisluonne yhtäältä konkreettisina rinnakkaistodellisuuksina, toisaalta keinotekoisina ja primäärille maailmalle alisteisina tarinoiden maailmoina, johtaa toden ja fiktion, materiaallisen ja metaforisen, välisten rajojen häilymiseen – ja aiheuttaa toisinaan kummallisia tilanteita. Samankaltainen paradoksi vaikuttaa myös *Fables*-teoksen kollaasimaailman taustalla, joskaan ei läheskään yhtä korostetusti.

Maailmojen kaksoisluonteesta seuraava ontologinen paradoksi ja kohdeteosteni tarinamaailmojen mahdottomuus ovat tässä luvussa tarkasteluni kohteena. Mahdottomuudella tarkoitan tässä yhteydessä nimenomaan maailman ristiriitaisesta luonteesta johtuvaa loogista mahdottomuutta (ks. Eco 1990, 76; Doležel 1998, 163), en sen todellisista poikkeavista lainalaisuuksista johtuvaa ”fyysistä” mahdottomuutta tai ”luonnottomuutta” (vrt. Alber 2013, 47; ks. myös Doležel 1998, 115). Lähestyn aihetta tässä yhteydessä tarinamaailmojen paradoksaalisen tilallisuuden näkökulmasta. Tämän tutkielman luvussa 2 hahmottelemassani intertekstuaalisen kollaasimaailman mallissa erottelin toisistaan kolme pastissin käyttötapaa: fragmentaariset elementit, laajemmat pastissiset uudelleenkerroinnat sekä genreimitaatiot. Näistä pastissin muodoista kollaasimaailmojen tilallisuutta luovia elementtejä ovat kaksi ensimmäistä: tyylillisen imitaation

<sup>41</sup> Maailma esitetään siis paikkana, joka on kyllä konkreettinen todellisuus mutta jossa mitään, mitä Melvillen romaanissa ei käsitellä, ei ole olemassa. Käsitelin tätä seikkaa aiemmin tämän työn luvussa 2.1.

keinoin luodut pastissiset tarinamaailmat sekä maailmojen välillä liikkuvat fragmentaarisemmat pastissielementit, kuten henkilöhahmot ja esineet. Palaan siis epätarkan genresidonnaisen intertekstuaalisuuden käsittelystä jälleen myös tarkemman pastissisen intertekstuaalisuuden tarkasteluun, joskin tarinamaailmojen toimintalogiikkaa määrittävää genresidonnaisuutta ei tässä yhteydessä sovi unohtaa.

Tilallisuuden esittämisen keinona kirjallisuudessa on perinteisesti pidetty kuvailua, joka myös tarinaa edistämättömänä elementtinä on nähty toissijaisena tekstimuotona kerrontaan nähden. Tilallisuutta on kerrontaan keskittyvässä kirjallisuudentutkimuksessa näin ollen myös pidetty toissijaisena tarinamaailman ulottuvuutena verrattuna ajallisuuteen (ks. esim. Herman 2002, 265; Alber 2013, 45). Gabriel Zoran on kuitenkin huomauttanut, että tarinamaailman tilallisuus ilmenee kuvailevan tekstin lisäksi myös juonenkuljetuksessa: tarinankerrontaan sisältyvät elementit, kuten reitit, liike, suunnat ja samanaikaiset tapahtumat eri paikoissa ovat hänen mukaansa esimerkkejä juonellisista elementeistä, jotka liittyvät kiinteästi maailman tilallisuuteen (Zoran 1984, 314).<sup>42</sup> Sarjakuvassa kuvailevaa tekstiä tai liikkeen sanallista esittämistä ei kuitenkaan tyypillisesti ole lainkaan, vaan tarinamaailman tilalliset elementit, henkilöhahmojen sijainnit suhteessa toisiinsa ja ympäristöönsä sekä miljöön piirteet, ilmaistaan visuaalisen sisällön avulla. Osaltaan sarjakuvailmaisuus itsessään korostaa siis tarinamaailman tilallisuutta: kuvallinen ja sanallinen sisältö esiintyvät sarjakuvakerronnassa rinnakkain ja toisiaan täydentäen, jolloin tilan vaikutelmaa luovat elementit ovat kerronnassa jatkuvasti mukana. Tilallisuus on tällöin myös näkyvä konkreettinen elementti itse tekstissä, toisin kuin pelkkää sanallista materiaalia käyttävissä teoksissa (vrt. mt. 312; Ryan 2012). Maailman hahmottaminen tilana ei sarjakuvailmaisuudessa perustu vain tekstin synnyttämiin mielikuviin tilasta, vaan kuvallinen ilmaisu tekee sen paikkana lukijalle suoraan näkyväksi ja konkreettiseksi, samoin kuin sitä kansoittavat henkilöhahmot (ks. Varis 2013, 40–41). Sarjakuvan visuaalista sisältöä ei myöskään voi pitää alisteisena tai toissijaisena sen kirjoitettuun sisältöön nähden. Kohdeteoksissani pastissimaailmojen visuaalinen ilme poikkeaa voimakkaasti teosten primäärien maailmojen ulkonäöstä piirrostyylinsä ja tunnelmansa puolesta, kuten luvussa 2.3 esitin, ja osallistuu näin eron tekemiseen eri maailmojen välillä sekä tilavaikutelman luomiseen.

Miljöiden visuaalista esittämistä kiinnostavamman lähtökohdan kollaasimaailmojen tilallisuuden tarkasteluun Careyn ja Willinghamin sarjakuvissa tarjoaa kuitenkin mielestäni

---

<sup>42</sup> Tästäkin näkökulmasta on ilmeistä, että tilallisuus ja ajallisuus ovat erottamattomasti toisiinsa liittyviä maailmallisuuden aspektoja – tilan ja ajan yhteenliittymään kerronnan elementtinä viitataan yleensä Mihail Bahtinin kehittämällä *kronotoopin* käsitteellä (Bahtin 1981, 84). Tilallisuudesta puhuminen kiinnittämättä huomiota ajallisuuteen on siis jossain määrin keinotekoisista: myös tässä luvussa pääasiallisena tarkastelun kohteena oleva pastissisten tarinamaailmojen välinen liike on itsestään selvästi luonteeltaan myös ajallista. Maailmasuhteiden paradoksi liittyy kuitenkin nähdäkseni ennen muuta maailmojen tilallisuuteen ja materiaalisuuteen, joten sivuutan tällä erää tilallisuuden ja ajallisuuden suhteen laajemman käsittelyn kohdeteoksissani.

pastissisten maailmojen välinen liike, joka tapahtuu kohdeteoksissani mitä moninaisimmin tavoin ja on luonteeltaan aina samanaikaisesti materiaalista ja metaleptistä. Tällä tarkoitan sitä, että pastissimaailmat ovat näissä teoksissa primääriin maailmaan nähden samanaikaisesti rinnasteisessa ja alisteisessa suhteessa, sisäiskertomuksia ja rinnakkaismaailmoja. Kuten edellä lainattu katkelma Tom Taylorin ja Frankensteinin hirviön käymästä keskustelusta osoittaa, pastissiset tarinamaailmat näyttävät *The Unwritten* -teoksessa toisiinsa yhteydessä olevina materiaalisina tiloina, joiden välillä Tom tovereineen voi liikkua maagisen ovenkahvan avulla. Konkreettisina paikkoina ne asettuvat näin portaalifantasialle ominaiseen rinnakkaismaailmasuhteeseen teoksen primääriin tarinamaailmaan nähden. Samanaikaisesti nämä lukuisat toisiinsa linkittyvät maailmat esitetään kuitenkin *The Unwritten* -teoksen primäärissä maailmassa olemassa olevien fiktiivisten tarinoiden maailmoina, jotka näin ollen ovat samanaikaisesti myös alisteisessa sisäiskertomuksen asemassa suhteessa primääriin maailmaan.

Aloitan käsittelyni tarkastelemalla sitä, miten *Fables*- ja *The Unwritten* käyttävät pastissisia elementtejänsä konstruoimaan materiaalisia, konkreettisia rinnakkaistodellisuuksia portaalifantasian tapaan. Kollaasimaailman rakenne muodostaa tällöin kokonaiskosmologian, joka pitää sisällään lukuisia ontologisesti erillisiä mutta keskenään vuorovaikuttavia maailmoja. Tämän jälkeen puolestaan tarkastelen samaisia pastissisia maailmoja teosten primäärille maailmalle alisteisina sisäiskertomusten maailmoina, fiktion sisäisinä fiktioina, ja niiden välistä liikettä ontologisena metalepsiksenä. Avattuani näin selvemmin kohdeteosteni sisäisten maailmasuhteiden ontologisia paradokseja siirryn käsittelemään sitä, miten Careyn ja Willinghamin sarjakuvat sisällyttävät nämä paradoksit immerssiivisten seikkailukertomusten maailmarakenteisiin ilman, että kokonaisuus vaikuttaa rikkinäiseltä tai mahdottomalta kuvitella. Tässä loogisesti mahdottoman maailman rakentamisessa ymmärrettäväksi todellisuudeksi näyttelee nähdäkseni olennaista roolia fiktion ja todellisuuden suhteen tematisointi. Lopuksi analysoin vielä etenkin *The Unwritten* -teoksessa pitkälle menevää tämän tematiikan käsittelyä, jossa metaforien kaltaiset tekstuaaliset elementit konkretisoidaan materiaalisiksi tiloiksi ja olennoiksi.

#### **4.1. Fantasiamoodi ja tilan materiaalisuus**

Kuten luvussa 3.2 totesin, fantasiamoodin maailman tulkinnan keskeinen piirre on, että luonnon- ja jopa järjenvastaiset tapahtumat otetaan fantasialogiikan pohjalta annettuina (ks. myös Todorov 1975, 174; Ihonen 2009, 59) ja tulkitaan konkreettisiksi tapahtumiksi – ei siis esimerkiksi henkilöhahmojen uniksi ja harhoiksi tai allegorioiksi. Maagiset ja todellisten luonnonlakien pohjalta selittämättömät ilmiöt, kuten rinnakkaisten maailmojen välillä tapahtuva liike ja ylipäättään

fiktiivisten teosten olemassaolo rinnakkaisina maailmoina, näyttäytyvät lähtökohtaisesti tarinassa oikeasti tapahtuvina asioina, jotka kyseisen tarinamaailman sisäisen logiikan puitteissa ovat normaaleja. Fantasiamaailman todellisuus on näin luonteeltaan perustavanlaatuisen materiaallinen. Sen sisäisen logiikan joustavuus saa kaikenlaiset oudot ilmiöt vaikuttamaan täysin mahdollisilta, joten tällaisia ilmiöitä ei ole mielekästä tulkita miksikään muuksi kuin konkreettisiksi tapahtumiksi ja olemassa oleviksi asioiksi – ellei niitä siis suoranaisesti käsitellä esimerkiksi henkilöhahmon kuvitelmina tai harhoina. Tästä syystä myös satuja ja maailmankirjallisuuden klassikoita imitoivat pastissit näyttäytyvät kohdeteoksissani ontologisina elementteinä: kerronta esittää ne konkreettisina paikkoina, henkilöhahmoina, olentoina ja esineinä, eikä lukijalle anneta mitään syytä ajatella, että nämä intertekstuaaliset elementit olisivat mitään muuta kuin miltä näyttävät.

Careyn ja Willinghamin sarjakuvien kollaasimaailmat näyttäytyvät teoksissa tiloina, jotka koostuvat todellista maailmaa muistuttavasta primääristä maailmasta sekä lukuisista pastissisista maailmoista, joista kukin muodostaa oman erillisen todellisuutensa. Molemmissa teoksissa seikkailu alkaa todellisuutta representoivasta maailmasta helposti tunnistettavasta paikasta, *Fables* New Yorkista ja *The Unwritten* Lontoosta: Manhattanin pilvenpiirtäjät ja keltaiset taksit (*F1*, 5) *Fables*-teoksessa ja horisontissa hämmöttävä London Eye ja Westminsterin rakennukset sekä punaiset kaksikerroksiset bussit (*UI*, 1, 26) *The Unwritten* -teoksessa ovat kyseisiin kaupunkeihin liittyvää ikonista kuvastoa, jotka osaltaan voimistavat näihin todellisen maailman paikkoihin syntyvää assosiaatiota. Tästä maailmasta on mahdollista matkustaa toisiin todellisuuksiin erilaisten fantasiafiktion trooppivalikoimaa edustavien portaalien ja taikaesineiden avulla. Maailmojen välillä matkustaminen on konkreettista: henkilöhahmot esimerkiksi siirtyvät maailmasta toiseen kehoineen päivineen (eivät siis jonkinlaisina astraaliolentoina) ja sama henkilö voi sijaita vain yhdessä maailmassa kerrallaan. Materiaalinen yhteys primääriin maailmaan ja pastissimaailmojen välillä luo vaikutelman, että nämä maailmat ovat toisiinsa nähden nimenomaan rinnasteisessa suhteessa: toisin sanoen pastissiset maailmat ovat teoksen sisäisen logiikan puitteissa yhtä lailla aktuaalisia, samalla ontologisella tasolla, kuin primääri maailma – eivät siis esimerkiksi henkilöhahmojen tajunnan tiloja tai unia (ks. Ihonen 2009, 47; Ryan 2006b, 656).

Kuvatun kaltainen lukuisien maailmojen muodostama kokonaisuus on tyypillinen maailmakonstruktio genrefantasian tyypille, jota yleisesti kutsutaan portaalifantasiaksi. Tällaisessa genrefantasiassa yleinen juonielementti on matkustaminen tutusta todellisuudesta vieraaseen maailmaan jonkinlaiset portaalit kautta. Maria Nikolajeva menee niin pitkälle, että väittää tällaisen monimaailmaisuuksien olevan keskeinen osa niin sanottua ”fantasian kronotooppia”, ja esittää, että se on olennainen kaikkea fantasiagenreen luettavaa fiktiota määrittävä piirre (Nikolajeva 1996, 123). Tällainen yleistys on ilman muuta täysin kestävä, mikäli fantasiagenren teoreettisen

määritelmän halutaan olevan konkreettisesti yhteydessä siihen, mitä yleensä pidetään fantasiana – sen mukaan edes *Taru Sormusten herrasta* ei kuuluisi joukkoon (vrt. Attebery 1992, 12–14; ks. myös Nieminen 2014, 23–24). Toisiinsa linkittyvät rinnakkaismaailmat ovat kuitenkin fantasiafiktiossa, niin genren kuin moodinkin merkityksessä, hyvin tavanomaisia. Nikolajeva nimittää tällaisia tarinamaailmoja heterotopioiksi (Nikolajeva 2003, 143). Michel Foucault’n alun perin lanseeraamaa käsitettä on kuitenkin nähdäkseni tässäkin työssä mielekkäämpää käyttää alkuperäisessä merkityksessään: sillä tarkoitetaan tilaa, jolla on useita kerrostuneita fyysisiä, henkisiä, sosiaalisia ja kulttuurisia merkityksiä: esimerkiksi erilaisia palvelonnan ja initiaation paikkoja (Foucault 1984, 3–4). Itse käytän rinnakkaismaailmojen järjestelmästä fyysisenä tilana puhuessani mieluummin termiä *multiversumi*.<sup>43</sup> Kohdeteosteni pastissimaailmojen ei-fyysisiä lisäulottuvuuksia tarkastelen lähemmin kolmessa seuraavassa alaluvussa.

Seuraavaksi keskityn analysoimaan sitä, miten rinnakkaismaailmojen välinen liike esitetään kohdeteoksissani materiaalisena toimintana, jonka pohjalta pastissiset tarinamaailmat konkretisoituvat fyysisiksi tiloiksi. Tässä konkretisaatiossa avainasemassa ovat portaalifantasialle ja erinäisille muille maailmojen välisiä siirtymiä kuvaaville tarinoille ominaiset konventionaaliset kuvastot, joiden pohjalta fantasiamoodin materiaalisuutta korostava logiikka asettuu tarinan tulkinnan lähtökohdaksi (ks. myös Ryan 2006b, 670). Lähempään tarkasteluun olen tätä varten valinnut *The Unwritten* -teoksen neljännen albumin kattaman tarinakaaren nimeltä *Leviathan*, jossa Tom Taylor matkustaa todellisesta maailmasta *Moby Dickin* maailman kautta *Sindbad*-kertomuksen maailmaan ja lopulta valaan vatsaan. Tästä tarinakaaresta on poimittu myös tämän luvun aloittava lainaus. *Fables*-teoksesta puolestaan pidän edelleen aineistona *Homelands*-albumin Boy Bluen seikkailuja kuvaavan tarinakaaren mutta täydennän sitä kahdella muulla maailmojen välistä liikettä runsaasti esittävällä tarinajaksolla. Ensimmäinen näistä on Flycatcherin eli Sammakkoprinsin vaellus kuolleiden maailmassa *The Good Prince* -tarinassa (F10), toinen taas Geppettoa vastaan käyty avoin hyökkäyssota tarinakaareissa nimeltä *War and Pieces* (F11).

*Fables*-teoksessa multiversumin eri maailmoja yhdistävät toisiinsa erimuotoiset portaalit, jotka ovat ilmeisen kiinteitä ja sijaitsevat pysyvästi tietyissä paikoissa implikoiden näin koko kollaasimaailman yhteistä, vakaata maantiedettä – siinäkin mielessä, että erillisiin todellisuuksiin sijoittuvat satumaailmat voivat näiden tiiviiden yhteyksien ansiosta muodostaa

---

<sup>43</sup> Käsitteen juuret ovat teoreettisen fysiikan rinnakkaismaailmateorioissa. Kvanttifysiikan teorioita onkin toisinaan esitetty multiversumeja kuvaavan fantasiafiktion innoittajiksi, ellei jopa syyksi sille perustavanlaatuiselle todellisuuskäsityksen muutokselle, joka mahdollistaa tällaisten fiktiivisten todellisuuksien kuvittelun (ks. Nikolajeva 2003, 140; Ihonen 2009, 64). Kuten lukuisat mytologiset kertomukset jumalten maailmoista, kuolleiden maailmoista, keijukaismaailmoista ja muista ihmisten kokemusmaailman ulkopuolelle jäävistä todellisuuksista osoittavat, monimaailmaisten tilojen kuvaaminen tarinoissa on kuitenkin paljon vanhempaa perua kuin teoreettisen fysiikan saavutukset viime vuosisadalla (ks. myös Ryan 2006b, 634).



yhtenäisen keisarikunnan. Lisäksi maailmasta toiseen voidaan siirtyä Witching Cloak -nimisen vaatekappaleen, jättiläisten kansoittamaan pilvivaltakuntaan johtavien maagisten pavunvarsien ja erinäisten muiden saduista ja myyteistä poimittujen elementtien avulla. *The Unwritten* -teoksessa puolestaan ensisijainen maailmojen välisen matkustamisen keino on *Tommy Taylor* -romaanisarjan maailmasta peräisin oleva maaginen ovenkahva, joka avaa ovia todellisuuksien välille. Maailmojen välillä liikkumisen tavat edustavat siis jälleen kerran erittäin perinteistä ja konventionaalista kuvastoa, joka herättää voimakkaita mielle yhtymiä fantasiafiktion perinteeseen sekä satuihin ja myytteihin – siis sellaisiin tarinoihin, joissa erilaisiin rinnakkaistodellisuuksiin matkustaminen on arkipäivää. Tämä genresidonnainen intertekstuaalisuus luo siis tulkintakehyksen, josta käsin maailmojen välinen matkustaminen on luontevaa tulkita materiaaliseksi liikkeeksi.

Kaikki maailmojen välisen siirtymisen keinot eivät kuitenkaan perusta toimintalogiikkaansa pelkästään genresidonnaisiin konventioihin. ”Jaakko ja pavunvarsi” -sadusta peräisin olevat taikapavunvarret ovat fragmentaarisia pastisseja, jotka edustavat tarinassa metonyymisesti kyseistä satua. Näin ollen onkin oletusarvoista, että pavunvarret toimivat *Fables* -teoksen tarinassa samaan tapaan kuin ne toimivat alkuperäisessä sadussa, eli johtavat jättiläisten kansoittamaan pilvivaltakuntaan. Tämä pilvivaltakunta on sarjakuvateoksen multiversumissa suunnattoman suuri maailma, joka levittäytyy kaikkien muiden maailmojen yläpuolelle – niinpä sieltä on mahdollista päästä mihin tahansa multiversumin muista maailmoista hyppäämällä alas oikeassa kohtaa (takaisin pääsemiseen tosin tarvitsee uuden pavunvarren, ja kuten alkuperäisessä sadussakin, taikapapuja on rajallinen määrä) (*F10*, 77). *War and Pieces* -tarinassa Fabletownin sotajoukot käyttävät tätä maailmaa taktisesti joukkojen kuljetukseen maallisesta maailmasta satumaailmat valtaansa alistaneen Geppetton kotimaailmaan, jossa sijaitsee vallattujen satumaailmojen keskushallinto. Fabletownin strategiana sodassa on tuhota maallisesta maailmasta kuljetettujen palopommien avulla kaikki mustan ruhtinaan kotimaailmasta muihin satumaailmoihin johtavat portaalit ja eristää se näin muusta imperiumista. Tässä korostuu jälleen näiden maailmojen keskinäisen suhteen konkreettisuus: portaalit ovat pohjimmiltaan fyysisiä portteja, jotka voidaan tuhota fyysisellä väkivallalla (*F11*, 93–95).

Myös *Homelands*-tarinassa maailmojen väliset portaalit näyttävät tällaisina fyysisinä paikkoina, jotka tarjoavat pääsyn maailmasta toiseen – ne pysyvät itsessään paikallaan ja johtavat aina samaan paikkaan. Maailmasta toiseen matkustaminen näiden portaalien kautta ei myöskään herätä henkilöhahmoissa vähäisintäkään ihmetystä: monet niistä ovat itse asiassa keisarikunnan byrokraattien ja sotilaiden tiukasti vartioimia ja hallinnoimia (*F6*, 68–69). Tällaiset vakaat ja yksiselitteisen porttimaiset portaalit aiheuttavat sen, että *Fables*-teoksen multiversumissa eri satumaailmojen ontologinen erillisyys toisistaan on lopulta melko nimellistä. Lukiessa olisi

ilman huomattavaa piirrostyylin vaihtelua helppo unohtaa, että kyseessä edes ovat fyysisesti toisistaan erilliset todellisuudet – etenkin kun maailmojen välisen matkustamisen paikat näyttävät suunnilleen yhtä ihmeellisinä ja mystisinä kuin keskiverto lentokenttä. Samanlaisten portaalien kautta satumaailmoihin linkittyy myös teoksen todellisuutta representoiva primääri maailma, joka näin näyttääytyy teoksessa yhtenä rinnakkaismaailmana muiden joukossa. Kuten Marie-Laure Ryan on huomauttanut, tällainen rinnakkaismaailmajärjestelmä ei ontologisilta perusteiltaan lopulta eroakaan olennaisesti vain yhden todellisuuden aktuaalisena maailmana esittävästä tarinamaailmasta (Ryan 2006b, 653). Sen rakenne on vain hivenen kummallinen, ja tämä kummallisuus on saatava jotenkin selitettyä tyydyttävästi: tässä tapauksessa fantasiagenren tai sadun kuvaston aktivoiman fantasialogiikan avulla (ks. myös mt. 670).

Hieman erikoisemman tapauksen *Fables*-multiversumin kokonaisuudessa muodostaa kuolleiden maailma, johon Flycatcher päätyy hyppäämällä Fabletownin hallussa olevaan maagiseen kaivoon. Paikka muistuttaa erinäisiä myyttisiä versioita manalasta: se on hämärä, eloton joutomaa, jossa vuorokaudet eivät vaihdu, ja täynnä aaveita, jotka eivät kykene tuntemaan mitään. Flycatcherin tehtävä on pelastaa tähän maahan joutuneet vainajat ja johdattaa nämä uuteen, paratiisimaiseen kuningaskuntaan. Kuten aiemmin luvussa 2.1 totesin, tämä kertomus ottaa raamatullisen pelastustarinan muodon, johon yhdistyy elementtejä Arthur-mythoksesta ja myös Orfeuksen myytistä. Nämä myytit tarjoavatkin kyseiselle tarinalle sen sääntöjärjestelmän, ja täten myös maailmojen välisen matkustamisen logiikan. Sammakkoprinsin vanha kuningaskunta, johon Flycatcher seuraajansa johdattaa, rinnastuu näin yhtäältä luvattuun maahan, toisaalta tarujen Camelotiin ja kuoleman jälkeiseen elämään. Tätä edeltää pitkä vaellus erämaassa nälkää, janoa ja väsymystä kärsien, kuten tällaiselle pelastustarinalle sopii – palkkio voi tulla vasta pitkällisen kärsimyksen jälkeen. Tie pois kuolleiden maasta vie vuorijonossa olevan solan läpi, minkä jälkeen maailma muuttuu pikkuhiljaa eläväksi – tarinan senhetkisen kertojan sanoin:

First the lifeless wasteland turned into scrub desert. Then more lush growth. Then we found the river – more of a creek actually, but it was pure and sweet water. We played and splashed in it and nearly drank it dry. But the most glorious part was when we noticed that the normal cycle of night and day resumed. No, I take that back. The most glorious day came when we reached a forest and found that many of the trees were part of an old orchard. (*F10*, 136–137.)

Raamatullinen ja myyttinen maailman toimintalogiikka ei luontevasti sulje sisäänsä maailmojen välisiä portaaletta. Niinpä siirtymä yhdestä todellisuudesta toiseen onkin tässä tarinassa luonteeltaan vertauskuvallisempi: pitkän erämaavaelluksensa jälkeen Flycatcherin kansa saapuu luvattuun maahan, joka tulvii maitoa ja hunajaa, tai ainakin makeaa vettä ja persikoita (vrt. Toinen Mooseksen kirja 3:17). Tarina ei esitä, että Flycatcherin kuningaskunnalla olisi sinänsä fyysistä

yhteyttä jonkinlaisen portaalin kautta kuolleiden maahan. Sen sijaan eloton joutomaa vaihtuu rehevään paratiisiin, kun pitkä koitos erämaassa on läpäisty menestyksekkäästi, kansa on pysynyt uskollisena messiaalleen ja messias itse on pysytellyt horjumatta kohtalon valitsemalla tiellään ja toiminut niiden ehtojen puitteissa, jotka sallivat hänen laskeutua elävänä kuolleiden maailmaan.<sup>44</sup> Paratiisi näyttäytyy näin raamatunkertomuksen logiikan puitteissa matkan päässä odottavana palkintona, jonne pääsee seuraamalla Jumalaa, tai tässä tapauksessa Fabletownin entistä talonmiestä. Toisin kuin portaalifantasian kuvastoa hyödyntävissä tarinoissa, joissa maailmojen välinen matkustus näyttäytyy rutiininomaisena, *The Good Prince* -tarinakaareissa myös korostuu maailmojen välisen siirtymän ainutkertaisuus: jos aaveet ohittavat mahdollisuutensa seurata Flycatcheria, toista tilaisuutta päästä pois kuolleiden maasta ei tule.

Materiaalisesta näkökulmasta tapaus on mielenkiintoinen: Flycatcherin kuningaskunta on yksi Geppetton valloittamista satumaailmoista, ”Sammakkoprinsi”-sadun maailma, ja sellaisena yksi teoksen kosmologian konkreettisista rinnakkaismaailmoista, kun taas kuolleiden maailma on toisenlaisella ontologisella tasolla sijaitseva varjomaailma, jota kansoittavat aineettomat aaveet. Flycatcher kykenee messiaanisilla voimillaan palauttamaan näille aaveille elävän kaltaiset kehot, muttei varsinaisesti elämää: ”I can’t return you to life, but while you’re with me, you’ll be whole – just as if you were still living.” (F10, 91.) Siirtyminen kuolleiden maasta Flycatcherin kuningaskuntaan on siis eksplisiittisen materiaalin tapahtuma, mitä korostetaan jatkuvalla viittailulla henkilöihahmojen kehollisuuteen ja näiden kokemaan nälkään ja janoon: ”[W]e’ve suffered terribly from the demands of our newly restored flesh, as there’s no food to eat here, nor is there water to drink.” (mt. 119.) Messiasta seuraamalla saavutettu sielun pelastuminen konkretisoidaan ruumiilliseksi eheytymiseksi, ja paratiisimaisen henkimaailman sijaan matkan päässä odottava palkinto on paluu materiaaliseen elävien maailmaan, joskin huomattavan paratiisimaiseen sellaiseen. Siirtymässä kuolleiden maailmasta elävien maailmaan yhdistyvät näin konkreettisen matkakertomuksen ja metaforisen pelastustarinan tasot, ja tällainen monimerkityksisyys vahvistaa osaltaan myyttistä kertomusta tarinamaailman senhetkisen sääntöjärjestelmän pohjana.

*The Unwritten* -teoksessa siirtymissä primäärin maailman ja pastissisten tarinamaailmojen välillä näiden maailman tasojen välinen ontologinen erillisyys korostuu huomattavasti enemmän kuin *Fables*-teoksen enimmäkseen suhteellisen yhtenäisessä

---

<sup>44</sup> Lubomír Doležel on todennut, että tällaisessa myyttisessä kertomuksessa siirtyminen toiseen maailmaan – ja erityisesti manalaan – on sidottu tiettyyn ainutkertaiseen tehtävään. Hänen mukaansa ”yliluonnollisessa todellisuudessa vierailuun vaaditaan erityinen lupa, joka myönnetään vain tietyille ihmisille tiettyä tarkoitusta varten tiukkojen ehtojen ja rajoitusten puitteissa” (Doležel 1998, 131). Myös Flycatcherin matkassa kuolleiden maahan ja sieltä pois korostuu ennustuksen hänelle määräämä missio sekä vaatimus pysyä alati kunniallisena ja sydämeltään puhtaana, jotta tehtävä onnistuisi.

kosmologiassa. Maailmojen välillä ei ole vakituisia yhteyksiä, vaan niiden välillä voi matkustaa vain *Tommy Taylor* -romaaneista peräisin olevalla ovenkahvalla luotujen väliaikaisten oviaukkojen kautta. Tämä ovenkahva on paitsi osa teoksen sisäiskertomuksena toimivan fantasiakertomuksen kuvastoa, myös Tomin isän entisen työhuoneen ovenkahva Villa Diodatista – se on siis primääristä maailmasta peräisin oleva fyysinen esine, johon kuitenkin latautuu siihen yhdistyvän poikavelhon tarinan kautta portaalifantasian merkityssisältöä. Se on myös helppo nähdä sinänsä eräänlaisena fragmenttipastissina: intertekstuaalisena viittauksena yhteen *Tommy Taylor* -kirjasarjan sisältämään keskeiseen intertekstiin, Philip Pullmanin *His Dark Materials* -trilogiaan ja siinä esiintyvään veitseen, jolla voi leikata aukkoja rinnakkaismaailmojen välille. Näin *The Unwritten* hyödyntää niin ikään maailmojen välistä liikettä kuvatessaan helposti tunnistettavaa ja konventionaalista portaalifantasian kuvastoa, joskin erityyppistä sellaista kuin *Fables*.

Careyn teoksessa fantasialogiikan tuottama maailmojen välisen liikkeen materiaalisuus näkyy esimerkiksi siten, että Tom Taylorin siirtyessä *Moby Dick* -romaanin maailmaan hän siirtyy sinne ruumiillisesti ja vaikuttaa primääriin maailmaan jäävien ystäviensä Lizzien ja Richien silmissä yksinkertaisesti katoavan jäljettömiin (U4, 2, 14). Myös maagisen ovenkahvan tarinamaailmojen välille avaamat aukot ovat luonteeltaan selkeän materiaalisia: esimerkiksi Tomin avatessa aukon paikalleen jähmettyneeseen mereen tämä portti toiseen tarinamaailmaan ottaa vesipyörteen muodon: se imaisee Tomin syvyykseen *Moby Dick* -maailmassa, ja hän nousee uudestaan pinnalle *Sindbad Merenkulkija* -kertomuksen maailmassa (mt. 4, 9–10). Nämä kaksi tarinaa liittyvät toisiinsa niitä yhdistävän keskeisen elementin, meren, kautta – niiden keskinäinen suhde on siis luonteeltaan eräänlaista materiaaliseksi konkretisoitua intertekstuaalisuutta. Sen sijaan porttia ei saa avattua tarinassa esiintyvään yhtä lailla konkreettiseen ja materiaaliseen purjelaivaan, koska Pequod on olemassa vain *Moby Dick* -kertomuksen maailmassa, kun taas meri on universaalimpi tarinan elementti: ”The ocean flows through many stories. It has no borders.” (mt. 4, 9.) *The Unwritten* -teoksen kosmologiassa multiversumin eri maailmoja yhdistävät toisiinsa tarinalliset elementit, jotka samalla ovat materiaalisia elementtejä. Tällaiseen teoksen harjoittamaan tekstuaalisten elementtien konkretisointiin materiaalisiksi ilmiöiksi palaan vielä tarkemmin luvussa 4.4.

*The Unwritten* -teoksen primääriin maailman ja pastissisten tarinamaailmojen välinen matkustaminen ei ole luonteeltaan läheskään yhtä voimakkaasti fantasiagenren ja myyttien kuvaston tuottaman genrelogiikan hallitsemaa kuin *Fables*-teoksessa, eikä se näin ollen ole myöskään yhtä ongelmattomasti nähtävissä ontologisesti samalla tasolla sijaitsevien rinnakkaismaailmojen välisenä horisontaalisena liikkeenä. Pastissimaailmat, kuten *Moby Dick*- ja *Sindbad*-kertomusten maailmat, näyttävät teoksessa materiaalisuudestaan huolimatta jatkuvasti sisäiskertomusten maailmoina,

joihin tapahtuva matkustaminen on luonteeltaan metaleptistä. Näin ollen Careyn teoksen multiversumin kosmologian lähempää tarkastelua varten on seuraavaksi mielekästä tarkastella maailmojen välistä liikettä ontologisena metalepsiksenä, vertikaalisena siirtymisenä primääriin maailmaan nähden hierarkkisesti alisteisiin maailmoihin ja niistä takaisin.

## 4.2. Metalepsis ja maailmasuhteiden paradoksi

Gérard Genetten kehittämällä metalepsiksen käsitteellä viitataan yleensä eri tarinan tasojen väliseen paradoksaaliseen siirtymään, jossa horjutetaan toden ja fiktion välistä rajaa – joko aktuaalista rajaa teoksen diegesiksen ja todellisen maailman välillä itsereflektion keinoin tai diegesiksen sisäisesti eri tarinan tasojen välillä (Genette 1980, 234; Kukkonen 2011a, 4). Tällainen ”luonnoton”, logiikan vastainen, toden ja fiktion rajojen rikkominen on leimallisesti metafiktiivinen keino, jonka yleensä katsotaan etualaistavan teoksen luonnetta fiktiivisenä kertomuksena ja näin rikkovan lukijan immersion (Wolf 2013, 115; Kukkonen 2011a, 10). Tämä koskee erityisesti ontologista metalepsistä, jossa tarinan tasojen välinen liike on konkreettista henkilöahmojen ja muiden materiaalistien elementtien liikettä maailmojen välillä.<sup>45</sup> Tässä luvussa tarkastelen, miten kohdeteokseni hyödyntävät ontologista metalepsistä luodessaan pastissimaailmojen ja primääriin tarinamaailman välistä jännitettä. Tutkimieni kaltaisissa intertekstuaalisissa kollaasimaailmoissa metalepsistä on nähdäkseni mahdollista käyttää juonellisena elementtinä, joka ei sinänsä johda immersion rikkoutumiseen, mutta asettaa pastissiset tarinamaailmat paradoksaalisella tavalla kahtalaiseen asemaan teoksen primääriin maailmaan nähden.

Useimmiten metalepsis käsitetään nimenomaan siirtymiseksi hierarkkisesti toisiinsa nähden asetettujen tarinan tasojen välillä, jolloin toinen täten vuorovaikuttavista maailmoista nähdään todellisempänä kuin toinen. Näin metalepsis aiheuttaa aina paradoksin, jossa toden ja fiktion rajat rikkoutuvat ja huomio kiinnittyy niiden väliseen rajankäyntiin, jolloin fiktiivisyys ja fiktiivisyyden keinot etualaistuvat. Toisinaan on kyseenalaistettu, onko tarinan tasojen hierarkkinen, vertikaalinen suhde toisiinsa välttämätön, vai voiko metalepsis tapahtua myös keskenään rinnakkaisten tarinamaailmojen välillä: tällaista keinoa on kutsuttu muun muassa intertekstuaaliseksi, horisontaaliseksi ja heterometalepsikseksi (ks. Kukkonen 2011a, 8; Klimek 2011, 25). Tämänkaltaista samantasoisista tarinamaailmoista toisiin hyppelemistä tapahtuu myös

---

<sup>45</sup> Erotuksena retorista metalepsiksestä, jossa hierarkkisesti erillisten tarinan tasojen välinen liike jää kommentoinnin tai huomion tasolle (ks. Kukkonen 2011a, 2) – tällaisia metalepsiksiä ovat esimerkiksi *Fables*- ja *The Unwritten* -teosten henkilöahmojen esittämät kommentit oman tarinansa genrekonventioista. Myös retorinen metalepsis on luonteeltaan ilman muuta paradoksaalinen, mutta paradoksi ei tällöin tyypillisesti ole yhtä näkyvä: kuten Kukkonen osoittaa *Fables*-teoksen ”piilevää (covert) metafiktiota” käsitellessään, tällainen kommentaari on usein myös helppo luonnollistaa esimerkiksi henkilöahmon tavaksi hahmottaa maailmaa (Kukkonen 2010, 214–215).

molemmissa kohdeteoksissani: siirtymät eri satumaailmojen välillä *Fables*-teoksessa ja eri tarinoiden maailmojen välillä *The Unwritten* -teoksessa ovat nimenomaan horisontaalista liikettä hierarkkisesti samantasoisten maailmojen välillä. Mikäli rajanylitys tapahtuu keskenään yhtä ”todellisten” tarinan tasojen tai tarinamaailmojen välillä, siirtymä ei kuitenkaan ole erityisesti tarinamaailman ontologista yhtenäisyyttä murtava, vaan yksinkertaisesti osa edellisessä alaluvussa kuvatun kaltaista multiversumin kosmologiaa.

Kuten Sonja Klimek toteaa, jos metalepsikseksi lasketaan mikä tahansa maailmojen rajojen ylitys, metalepsis ”ei enää olisi paradoksaalinen ilmiö siinä mielessä, että se olisi muodollisen logiikan (representaation logiikan) vastaista; se olisi vain järjenvastaista” (Klimek 2011, 26). Lisäisin, että esimerkiksi juuri *Fables*-teoksessa vaikuttavan portaalifantasian tai myyttisen kertomuksen logiikan puitteissa maailmojen välillä liikkuminen ei tunnu edes järjenvastaiselta, koska kerronnassa hyödynnetyt genresidonnaiset konventiot saavat sen näyttäytymään täysin normaalina toimintana multiversumin sisäisen sääntöjärjestelmän puitteissa. *The Unwritten* -teoksessa pastissisten sisäiskertomusten maailmojen välisessä liikkeessä ei myöskään korostu toden ja fiktion rajojen ylittäminen ja sen tuottama ontologinen horjunta, vaan sen sijaan intertekstuaaliset yhteydet eri tarinoiden välillä. Olenkin Klimekin kanssa samoilla linjoilla siinä, ettei metalepsiksen käsitteen merkitystä ole järkevää laajentaa koskemaan horisontaalista maailmojen välistä liikettä: käsitteen ytimessä ovat nähdäkseni nimenomaan siirtymän tuottama paradoksi ja todellisuuden rajojen hämärtyminen, joka tuottaa teoksen maailmaan ontologista horjuvuutta ja toimii näin myös metafiktiivisenä keinona. Tällainen merkityssisältö ja sen suomat analyttiset mahdollisuudet menetetään, mikäli metalepsiksen ajatellaan olevan yksinkertaisesti liikettä eri maailmojen välillä – etenkin, kun rinnakkaisten maailmojen rajojen ja niiden merkityksen määrittely on monesti kiistanalaisempaa, kuin toisilleen alisteisten tarinan tasojen.<sup>46</sup>

Ontologinen metalepsis – tai, Raine Koskimaan termin, ontolepsis (Koskimaa 2000, 67) – rinnastuu kohdeteosteni multiversumeissa kuitenkin kiinteästi pastissimaailmojen väliseen horisontaaliseen liikkeeseen: molempia yhdistää edellisessä alaluvussa kuvatun kaltainen materiaalisuus. Ylipäättään metalepsiksen yhteydessä puhutaan tyypillisesti rajojen ”murtamisesta”, ”rikkomisesta”, tarinamaailmojen välisestä väkivaltaisesta ”tunkeutumisesta”, siis hyvinkin

---

<sup>46</sup> Esimerkiksi Ryan on sitä mieltä, että *Gulliver's Travels* -romaanin ja *Star Wars* -elokuvien kaltaisissa tarinoissa on kyse maailmojen välisestä liikkeestä siitä huolimatta, että ne esitetään kyseisissä teoksissa saman aika-avaruusjatkumon sisäisinä paikkoina, jotka vain sijaitsevat hyvin kaukana toisistaan (Ryan 2006b, 656). Itse puolestani en pidä mielekkäänä ajatella näiden teosten maailmakokonaisuuksia varsinaisina multiversumeina, koska eri maailmoja erottaa niissä toisistaan vain pitkä etäisyys, ei kuuluminen eri todellisuuksiin. Retorisessa mielessä tällainenkin näkökulma voi kuitenkin olla perusteltu, jos esimerkiksi *Star Wars* -elokuvien eri planeetat hahmotetaan toisistaan erillisiksi todellisuuksiksi sen pohjalta, että ne kuuluvat erilaisiin kulttuuripiireihin ja ovat näin ikään kuin henkisesti erillään toisistaan – hieman samaan tapaan kuin ensimmäinen ja kolmas maailma usein hahmotetaan poliittisessa retoriikassa.

materiaalisesta toiminnasta (ks. Kukkonen 2011a, 9–10). Siinä, missä fantasiamoodin toimintalogiikka on taipuvainen esittämään maailmojen väliset siirtymät lähtökohtaisesti konkreettisina tapahtumina, ontolepsis näyttäytyy juuri kohosteisen materiaalisuutensa vuoksi erityisen outona, tarinamaailman yhtenäisyyttä hajottavana ja epäloogisena tapahtumana. Materiaalisuus on siis molempia maailmojen välisen siirtymän tapoja yhdistävä tekijä, mutta ensimmäisessä tapauksessa se toimii multiversumin ontologiaa yksinkertaistavana tekijänä, kun taas jälkimmäisessä tilanteessa se päinvastoin aiheuttaa paradoksin (ks. myös Koskimaa 2000, 81).

*The Unwritten* -teoksessa matkustamisessa teoksen primääristä maailmasta pastissisiin tarinamaailmoihin korostuu erityisesti tämän siirtymän vertikaalinen luonne: niissä pidetään jatkuvasti esillä se tosiasia, että Tomin ja muiden primäärin maailman asukkaiden näkökulmasta multiversumin muut maailmat ovat fiktiivisiä tarinoita. *The Unwritten* -teoksessa myös henkilöhahmot toimivat niin kutsuttuina ”kokijahahmoina” (*reception figure*), jotka kommentoivat kirjallisuuden hahmojen siirtymistä primääriin maailmaan ja omaa siirtymistään romaanien ja elokuvien maailmoihin, usein järkyttyneeseen ja epäuskoiseen sävyyn (ks. Wolf 2013, 123). Esimerkkinä tästä toimikoon Tom Taylorin reaktio hänen päädyttyään vahingossa *Moby Dick* -romaanin maailmaan: ”I’m in the book. I’m in the goddamn book. How in fuck’s name did I - -?” (*U4*, 2, 18.) Samankaltainen epäuskoinen hämmennys värittää toden ja fiktion välisiä rajanylityksiä kautta koko sarjakuvan. Kokijahahmon epäusko mahdottomiksi katsomiensa ilmiöiden edessä ei toki ole pelkästään metalepsikseen liittyvä ilmiö, vaan henkilöhahmojen reaktiot voivat olla hyvin samankaltaisia myös rinnakkaismaailmoja kuvaavassa fantasiafiktiossa, mikäli näiden rinnakkaisten todellisuuksien olemassaolo tulee kokijahahmolle yllätyksenä (ks. Mendlesohn 2008, xxii). Maailmojen välisen siirtymän luonnottomuuden reflektointi korostaa yhtä kaikki myös *The Unwritten* -teoksen primäärin tarinamaailman asemaa todellisena maailmana, joka on hierarkkisesti ylempi tekstuaalinen taso kuin pastissiset maailmat ja jonka ei näin ollen pitäisi pystyä vuorovaikuttamaan niiden maailmoiden kanssa – varsinkaan konkreettisella ontologisella tasolla.

Tomin siirtyminen todellisen maailman Nantucketista *Moby Dick* -romaanin Nantucketiin näyttäytyy myös sarjakuvan visuaalisen kerronnan pohjalta syvästi epäluonnollisena tapahtumana. Tomin näkökulmasta primääri maailma hänen ympärillään näyttää muuttuvan kaksiuolotteiseksi pysähtyneeksi kuvaksi, jolla on reunat, ikään kuin paljastaen oman luonteensa sarjakuvaruutuna (*U4*, 2, 8; ks. kuvallite 5). Seuraavassa ruudussa sama kohtaus näytetään primäärin maailman suunnasta käsin, ja tässä kuvassa Tom itse on muuttunut mustavalkoiseksi, luonnosmaiseksi ja oudon venyneeksi, ja näyttää katsovan teoksen primääriä maailmaa nopeasti sulkeutuvan aukon läpi. Seuraavassa hetkessä hän on kadonnut. Kohtauksen surrealismin korostaa metaleptisen siirtymän ontologista luonnottomuutta. Samalla tällainen tapa esittää todellisuuksien

välistä matkustamista etualaistaa sarjakuvakerronnan keinoja ja kiinnittää näin huomion *The Unwritten* -sarjakuvaan itseensä fiktiivisenä teoksena (ks. myös Kukkonen 2011b, 214). Metalepsistä ei siis tässä kohtauksessa pyritä tekemään helposti lähestyttäväksi portaalifantasian konventioiden avulla, vaan sen sijaan kerronnassa korostuu muillakin tavoin tarinamaailman keinotekoisuus. Juuri tällainen teoksen fiktiivisyyden etualaistaminen on kuitenkin nähdäkseni sinänsä keino, jolla *The Unwritten* kokoaa ontologisesti hajanaisen mahdottoman maailmansa ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi. Palaan asiaan seuraavassa alaluvussa.

*Fables* ei yhtä selkeästi aseta maallista maailmaa ja satumaailmoja hierarkkiseen asemaan sen suhteen, kumpi maailma on todellisempi kuin toinen: Fabletownin pakolaisyhteisön satuhahmoille molemmat maailmat ovat yhtä tuttuja, yhtä kyseenalaistamattomasti totta, eikä maailmojen välisessä matkustamisessa täten nähdä varsinaista loogista ristiriitaa. Kuitenkin satumaailmoja satunnaisesti kommentoidaan maallisessa maailmassa kerrottujen tarinoiden maailmoina, niiden asukkaita legendaarisina satuhahmoina ja näiden aiempia seikkailuja tarinoina, joita tämän maailman asukkaat kertovat. Hahmojen luonnetta kirjaimellisesti elävinä legendoina tuodaan esille muun muassa sillä, että tietyn satuhahmon tunnettuus ja suosio maallisen maailman väestön keskuudessa vaikuttaa tämän taikavoimien määrään ja siihen, miten vaikea kyseistä hahmoa on tappaa. Esimerkiksi Snow White selviää päänsä lävistäneestä kiväärinluodista, koska hänen tarinansa on niin kuuluisa ja lukemattomia kertoja uudelleen kerrottu: ”They keep making their godawful animated movies and writing their endless children’s stories about you. So you can’t die!” (F2, 108.) Frau Totenkinder, eurooppalaisten satujen anonyymi noita, puolestaan päihittää kaksintaistelussa venäläisten satujen yleisnoita Baba-Jagan, koska hän esiintyy useammassa tarinoissa – tai ainakin Baba-Jaga uskoo tähän teoriaan (F4, 221).

Vaikka henkilöiden satuhahmoluonnetta – ja siten myös näiden kotimaailmojen asemaa maallisen maailman näkökulmasta fiktiivisinä maailmoina – reflektoidaan tähän tapaan silloin tällöin, yleisesti Willinghamin teoksen pastissimaailmojen hierarkkista alisteisuutta primääriin maalliseen maailmaan nähden ei korosteta. Myös Boy Bluen matka halki satumaailmojen kuvataan kuin seikkailuna missä tahansa kaukaisissa maissa – satumaailmojen ja maallisen maailman välillä matkustamista ei hahmojen taholta reflektoida erityisen merkillisinä, mahdottomina tai yliluonnollisina. Satuhahmojen läsnäolo nykypäivän New Yorkissa on siis enimmäkseen metalepsiksenä lähes huomaamaton, ja fantasiamoodin tarjoama tämänkaltaisia rajanyrityksiä normalisoiva logiikka puolestaan on tarinassa voimakkaasti läsnä genresidonnaisen kuvaston kautta. Myös Fabletownin pakolaisyhteisön asukkaiden näkökulma vaikuttaa siihen, ettei satumaailmojen ja hahmojen uuden kotimaailman välille synny erityisen voimakasta ristiriitaa todellisuuden tasojen välille: satuhahmojen itsensä näkökulmasta molemmat maailmat ovat



luonnollisesti yhtä todellisia ja tuttuja, eivätkä he itse tietenkään ajattele olevansa fiktiivisiä henkilöitä. Jos joku maallisen maailman tavallisista ihmisistä pääsisi matkustamaan satumaailmoihin, tämä siirtymä näyttäytyisi teoksessa varmasti paljon erikoisempana. Näin ei kuitenkaan ole sarjassa ainakaan tähän mennessä tapahtunut kertaakaan.

Kahdessa kohdeteoksessani hyvin samankaltaiset metaleptiset ilmiöt näyttäytyvät siis tyystin erilaisina: siinä, missä *The Unwritten* jatkuvasti korostaa maailmojenvälisen siirtymien luonnottomuutta ja vetää näin huomiota koko tarinamaailman synteettisyyteen, *Fables*-teoksessa maailmojen välisen siirtymien metaleptisyys häivytetään lähes huomaamattomaksi. Molemmissa teoksissa kuitenkin luodaan tekstuaalisten keinojen avulla kaksi tulkintakontekstia: (1) fantasiamoodin logiikka, jonka puitteissa multiversumin eri maailmat näyttäytyvät rinnakkaisina konkreettisina tiloina ja niiden välinen liike kulloinkin sovellettavan sääntöjärjestelmän puitteissa normaalina matkustamisena sekä (2) siirtymien metaleptinen luonne, joka nostaa esiin maailman epäloogisuuden ja vaikuttaa teosten ontologista kokonaisuutta hajauttavasti. Willinghamin sarjakuvassa ensimmäinen näistä tulkinnallisista kehyksistä on nähdäkseni huomattavasti vahvempi kuin jälkimmäinen – tästä syystä teoksen multiversumi näyttäytyy enimmäkseen ontologisesti suhteellisen yksinkertaisena fantasiafiktion maailmana, jossa satuhahmojen ja -maailmojen fiktiivisyyden satunnainen reflektio kuitenkin tuntuu tapahtuessaan sitäkin painokkaammalta. Careyn teoksessa fantasian ja metalepsiksen aiheuttamat tulkinnat kollaasimaailman kokonaisuudesta ja eri maailmojen välisistä suhteista ovat sen sijaan nähdäkseni sikäli tasapainossa, että kumpikaan niistä ei teoksen kokonaisuudessa nouse selkeästi hallitsevaksi.

Ristiriitaisten tulkintojen tasaväkisyys johtaa siihen että *The Unwritten* -sarjakuvan lukija jää häilymään maailman konstruoinnissaan näiden kahden tulkinnan väliseen rajatilaan. *Fables*-teoksen tapauksessa lukija puolestaan ohjautuu olemaan enimmäkseen kallellaan fantasialogiikan outouksia normalisoivan tulkinnan suuntaan, mutta heilahtaa sieltä välillä maailman ontologista rikkonaisuutta korostavan tulkinnan puolelle. Tämä tulkinnallinen heiluriliike on nähdäkseni hyvin samankaltaista kuin Timotheus Vermeulenin ja Robin van den Akkerin kuvaama ”metamodernistinen” tulkinnallinen heilahtelu naiivin ja kyynisen maailmankuvan välillä (Vermeulen & van den Akker 2010, 5). ”Naiivi” tulkinta ei tässä tapauksessa kuitenkaan yhdisty modernistisen fiktion maailmankuvaan, kuten Vermeulenin ja van den Akkerin teoria olettaa, vaan populaariin genrefiktioon ja sen tapaan hahmottaa kaikenlaiset tekstuaaliset outoudet lähtökohtaisesti konkreettisina tapahtumina. Sen vastapainona on kuitenkin tässäkin tapauksessa postmodernismin tapa kuvata maailmaa, jossa korostuu vaikeasti hahmotettava, ontologisesti rikkonainen tilallisuus. Näin tämän tulkintojen välisen epäröinnin voi nähdä myös eräänlaisena ontologisen tason slipstreamina, jossa teoksen maailmakäsitys päättyy neuvottelemaan genrefiktion

eheiden sääntöjärjestelmien ja postmodernistisen rikkonaisen maailmankuvan välille (vrt. Frost 2012, 156; Beamer & Wolfe 2011, 168–169).

Tulkinnallinen epäröinti kahden maailmakonstruktion välillä on ilman muuta sinällään tekijä, joka on omiaan häiritsemään immersiiivistä lukukokemusta: tarinamaailma ei tällöin näyttäydy sisäisesti johdonmukaisena (vrt. Tolkien 2002, 66), ”luonnollisena” (vrt. Alber 2013, 63), luontevasti kuviteltavana (vrt. Eco 1990, 79) tai yksiselitteisesti ymmärrettävänä (vrt. Ryan 2011b, 656). Tällaisten mahdottomien maailmojen tekemisessä lukijalle ymmärrettäväksi ja merkitykselliseksi painottuu temaattisen tason merkitysten korostuminen teoksessa, kuten etenkin ontologisesti epävakaita maailmoja luovan postmodernistisen fiktion tutkimuksessa on todettu (ks. Hägg 2005, 60; Alber 2010, 48). *Fables* ja *The Unwritten* eivät kuitenkaan tyydy temaattista tasoa korostamalla luomaan maailmojensa mahdottomuudelle vaihtoehtoisia, kirjaimellisesta tasosta poikkeavia merkityksiä tai ohjaamaan lukijan huomiota pois siitä. Sen sijaan ne tekevät myös tulkinnallisen horjunnan tuottamasta ontologisesta epävakaudesta lopulta luontevan osan fantasiamaailmojensa toimintalogiikkaa. Seuraavaksi perehdyn siihen, miten ne sen tekevät. Olennaista roolia tässä ontoleptisten paradoksien ja fantasiafiktion materiaalisuuden yhteensovittamisessa näyttölee teosten tapa käsitellä temaattisella tasolla tarinankerrontaa sinänsä ja luoda toden ja fiktion suhdetta tarkastelevia metanarratiiveja.

#### **4.3. Fiktiivisyyden tematisointi maailmanselityksenä**

Tom Taylorilla on tapana reagoida omiin maailmojen välisiin siirtymiinsä epäuskoisella hämmennyksellä, kuten aiemmin totesin, ja korostaa tällä hämmennyksellään paitsi pastissimaailmojen hierarkkista alisteisuutta tarinan primäärille maailmalle, myös näiden pastissimaailmojen intertekstuaalista ja kaunokirjallisuudesta lähtöisin olevaa luonnetta. Luvussa 2.2 nimitin tällaisia henkilöihahmon taholta fiktiivisiksi teoksiksi tunnistettuja todellisuuksia reflektoiduiksi pastisseiksi ja totesin, että niiden tapa tuoda maailmankirjallisuuden klassikkoteosten maailmoja osaksi *The Unwritten* -teoksen multiversumin rakennetta on yksi teoksen maailmaan hajanaisuutta tuottava tekijä. Pastissin reflektointi korostaa esimerkiksi *Moby Dick* -pastissimaailman olemusta Melvillen teoksen imitaationa ja tuo näin kyseisen klassikkoromaanin osaksi sarjakuvateoksen kollaasimaailmaa. Tomin siirtyminen kyseiseen pastissimaailmaan ei siis ole vain metaleptinen loikka kollaasimaailman sisäisten ontologisten tasojen välillä, vaan myös materiaaliseksi liikkeeksi konkretisoitu intertekstuaalinen viittaus *Moby Dick* -romaaniiin. Pastissimaailman asemaa kaunokirjallisuuden luomana maailmana tuodaan kokijahahmo Tomin taholta esille muun muassa sillä, että tämä ei suhtaudu kyseiseen maailmaan toisena todellisuutena,

vaan taiteellisena kertomuksena, teoksena: ”I’m not Bulkington. I don’t even remember who he is. He must come in after chapter three.” (U4, 2, 23.)

Intertekstuaalisen suhteen reflektio on yksi niistä tavoista, joilla *The Unwritten* käsittelee toden ja fiktion välistä suhdetta. Tarinoiden ja todellisuuden välinen jännite on teoksessa keskeinen temaattinen kysymys. Se tulee esille aluksi Tomin ja Lizzien kaltaisten henkilöahmojen identiteettikriisissä, joka johtuu näiden henkilöahmojen läheisestä suhteesta fiktiivisiin vastineisiinsa, poikavelho Tommy Tayloriin ja *Our Mutual Friend* -romaanin henkilöahmoon. Fiktiivisten tarinoiden elementtien, kuten Frankensteinin hirviön ja Tommy Taylorin siivekkään Mingus-kissan sekä kauhugenren konventioiden ilmaantuminen primääriin tarinamaailmaan on toinen merkki siitä fiktion ja todellisuuden suhde näyttäytyy teoksen maailmassa ongelmallisena. Kolmas esimerkki toden ja fiktion rajojen häivyttämisestä teoksen sisäisessä todellisuudessa on primäärin maailman yhteys pastissimaailmoihin, eli maailmojen välisten siirtymien paikat: ne ovat niin kutsuttuja *genius loci* -paikkoja, joissa tarinat koskettavat todellisuutta.<sup>47</sup>

*Genius loci* on eräänlainen heterotopia. Se on yhtäältä aktuaalisessa maailmassa sijaitseva fyysinen paikka, toisaalta suuri osa tällaisen paikan merkityksellisyydestä tulee siihen yhdistetyistä tarinoista (ks. Ryan 2001, 324; vrt. Foucault 1984, 6). Näin ollen fiktiossa runsaasti tai erityisen kuuluisasti representoitu paikka hahmottuu helposti samanaikaisesti todellisena paikkana ja fiktiivisenä paikkana: esimerkiksi Sherlock Holmes ei koskaan oikeasti asunut Baker Streetillä, mutta tästä huolimatta turisteja kiinnostaa käydä katsomassa taloa numero 221, ja Kings Cross Station on tänä päivänä *Harry Potter* -fanien keskeinen pyhiinvaelluskohde. *The Unwritten* -teoksessa primäärin maailman Nantucketissa on Herman Melville -museo, The Spouter Inn -niminen motelli sekä Tomin ja kumppanien vierailun aikaan meneillään *Moby Dick* -festivaali. Primäärin maailman Nantucket saa siis teoksessa suurimman osan merkityksestään paikkana siitä, että se on yksi Melvillen romaanin keskeisistä tapahtumapaikoista – näin ollen ei vaikutakaan erityisen kaukaa haetulta, että juuri tästä paikasta on mahdollista siirtyä maagisen ovenkahvan avulla *Moby Dick* -romaanin versioon samasta paikasta, ja näin kyseiseen pastissimaailmaan. Careyn teoksen multiversumissa primäärin maailman Nantucketin luonne heterotopiana konkretisoidaan: se esitetään paikkana, jossa todellisuus ja tarina ovat kirjaimellisesti sekoittuneet toisiinsa.

---

<sup>47</sup> Roomalaiset viittasivat käsitteellä jotain tiettyä paikkaa vartioivaan ja suojelemaan henkiolentoon. Modernimmassa kielenkäytössä sillä tarkoitetaan usein myös paikkaa, joka assosioituu voimakkaasti tiettyyn tarinaan ja saa suhteessa tähän tarinaan lisämerkityksiä (ks. Ryan 2012, 5): esimerkiksi aktuaalisessa Lontoossa sijaitseva Baker Street on katu, jonka useimmat ihmiset epäilemättä yhdistävät Sherlock Holmes -tarinoihin. Tämä fiktion kautta tapahtuva todellisen paikan merkityksellistäminen on johtanut muun muassa siihen, että aktuaalisella Baker Streetillä sijaitsee nykyään aktuaalinen Sherlock Holmes -museo.

Konkretisoimalla primäärin maailman heterotopiat ja pastissisten tarinamaailmojen intertekstuaaliset suhteet toisiinsa materiaaliseksi vuorovaikutukseksi maailmojen välillä *The Unwritten* luo mielikuvan maailmasta, jossa todellisuus ja fiktio ovat erottamattomasti kietoutuneet toisiinsa. Tämä maailmanselitys käy erityisen selväksi viimeistään siinä vaiheessa kun Tom kohtaa *Leviathan*-tarinakaaren lopussa kyseisen metaforisen valaan ja ymmärtää, että hänen todellisuutensa lainalaisuuksia ohjaava voima on ihmiskunnan kollektiivinen mielikuviutus:

Hobbes's whale was just a symbol. It stood for the power of the masses. A billion living things making up one huge entity. I think you're that. Kind of... the collective unconscious, or something. The fictional unconscious. The minds of all the millions of people who read my father's books. Or any books, maybe. [...] The [Frankenstein's] Monster said you need leverage to move worlds. That's it, isn't it? Any leverage I've got comes from you. (*U4*, 5, 19.)

*The Unwritten* esittää näin kerronnassaan maailmakäsityksen, jonka mukaan maailma koostuu Leviathanin, ihmiskunnan kollektiivisen tietoisuuden kuvitelmista – niin primääri maailma kuin kaikki muutkin. Näin se luo *metanarratiivin*, jonka mukaan todellisuus ja fiktio ovat samaa alkuperää, yhtä lailla kuvitelmaa.<sup>48</sup> Kuten yllä esitetty Tom Taylorin monologi osoittaa, tämä metanarratiivi ei teoksessa ole millään muotoa piilotettu tai jätetty lukijan tulkinnan varaan – julkilausuttuna maailmanselityksenä se palvelee samalla koko sarjakuvateoksen lukuohjeena.

Metanarratiivit, joita toisinaan kutsutaan myös ”suuriksi kertomuksiksi” (ks. Kukkonen 2013, 111), ovat lyhyesti sanottuna kertomusten muotoon puettuja maailmanselityksiä. Esittämällään metanarratiivilla kertomus ottaa kantaa siihen, mikä on totta, millainen maailma on ja miten se toimii, mikä on ihmisen rooli maailmassa, mitä voidaan tietää ja niin edelleen. Jean-Francois Lyotardin mukaan postmodernia aikaa luonnehti uskon hiipuminen tällaisia suuria kertomuksia kohtaan ja siitä seuraava maailmankuvan pirstaloituminen – suurten kertomusten korvautuminen pienillä kertomuksilla (Lyotard 1985, 7–8; Hallila 2006, 61). Tarjolla ei ole enää mielikuvaa monoliittisestä ”suuresta totuudesta”, johon uskoa. Epäusko kohdistuu tällöin nimenomaan modernistisiin maailmanselityksiin, kuten valistusajatteluun ja edistysuskoon (Hallila 2006, 61), niiden aatteellisiin latauksiin ja utopistisiin kuvitelmiin maailmasta – ja ylipäättään siihen, että olisi löydettävissä jokin yksi suuri yleispätevä maailmanselitys, joka olisi puettavissa kertomuksen muotoon (Salman 2009, 28; Kukkonen 2010, 217).

---

<sup>48</sup> Kollektiivisen tietoisuuden todellisuutta muovaava voima on melko yleinen teema nykykirjallisuudessa ja erityisesti uudessa fantasiafiktiossa. Muun muassa Sir Terry Pratchettin *Kiekkomaailma*-romaaneissa jumalat saavat alkunsa ja voimansa niihin uskovien ihmisten kollektiivisesta uskosta, samoin Neil Gaimanin *American Gods* -teoksessa. Fantasiafiktion ulkopuolella samankaltaisia teemoja ovat nykykirjallisuudessa käsitelleet muun muassa Steven Hall romaanissaan *The Raw Shark Texts* (2007) Haruki Murakami erinäisissä teoksissaan sekä Mark Z. Danielewski romaanissaan *House of Leaves* (2000) (ks. Paasi 2013, 86–87). Sarjakuvamuodossa tällaista tarinoiden (ja unien) luomaa todellisuutta on eittämättä kuuluisimmin kuvannut Neil Gaimanin *Sandman*-teos (1988–1996) (ks. Varis 2013, 119–120).

Volha Salman esittää väitöskirjassaan, että Lyotardin kuvaama postmodernismin epäusko metanarratiiveja kohtaan on johtanut siihen, että maailma hahmotetaan liian suoraan, ilman välittäviä kertomuksia – tästä syystä se näyttäytyy käsittämättömänä ja ahdistavana (Salman 2009, 44). Hän näkee modernismin kautena, jota luonnehti (jokseenkin harhainen) usko ihmisen kykyyn kuvata maailmaa totuudenmukaisesti kertomusten kautta. Postmodernismia vuorostaan hallitsi uskon menettäminen tähän kykyyn ja siitä seuraava kaiken käsittämättömyyden ymmärtäminen ja ahdistus. Postmodernismin jälkeiselle kirjallisuudelle puolestaan on hänen mukaansa ominaista kehittää uusia metanarratiiveja, jotka eivät kuitenkaan esitä olevansa absoluuttisia totuusväittämiä maailmasta vaan näyttäytyvät eksplisiittisesti nimenomaan ihmisten ”fabuloimina” kertomuksina, joiden avulla maailmasta yritetään saada tolkkua (mt. 52) – koska ihmisen tietoisuuden ja itsessään käsittämättömän maailman väliin tarvitaan kertomuksia.

Salmanin luoma kertomus ihmiskunnan yrityksestä tavoitella, kuvata ja tehdä uudelleen lähestyttäväksi ”Totuutta” (*Truth*, isolla alkukirjaimella) maailmasta taiteen keinoin on sinänsä viehättävä, joskin nähdäkseni jossain määrin yksinkertaistava – hän tulee itse asiassa fabuloineeksi metanarratiivin 1900-luvun länsimaisen taiteen olemuksesta ja pyrkimyksistä. Salmanin ajatus postmodernismista aikakautena, jona maailma pyrittiin hahmottamaan suoraan, ilman välittäviä kertomuksia, on kiinnostava ja erikoinen sikäli, että se tuntuu täysin vastakkaiselta verrattuna esimerkiksi Fredric Jamesonin ja Jean Baudrillardin käsityksiin postmodernismin täydellisestä kyvyttömyydestä viitata todellisuuteen.<sup>49</sup> Sen sijaan Salmanin käsitys postmodernismin jälkeisestä fiktiosta sopii kuitenkin hyvin yhteen aiemmin tässä työssä esittelemiäni aihetta koskevien teorioiden kanssa. Sen luomien metanarratiivien eksplisiittinen keinotekoisuus resonoi Vermeulenin ja van den Akkerin metamodernismiin liittyvän kyynisyyden sävyttämän idealismin kanssa. Tarinankerronnassa pyritään tavoittelemaan totuuksia, joiden saavuttamiseen ei oikein jakseta uskoa, koska merkitysten antaminen asioille koetaan itsessään tärkeänä (Salman 2009, 64; Vermeulen & van den Akker 2010, 5).<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Tässä lienee kysymys lähinnä näkökulmaerosta – postmodernismin jälkeisen fiktion teoreetikkona (ja postmodernissa maailmassa kasvaneen sukupolven edustajana) Salman tuntuu vierastavan huomattavasti vähemmän ajatusta siitä, että tämä ”todellisuus”, jota postmoderni fiktio kuvaisi joko liian suoraan tai ei ollenkaan, olisi pohjimmiltaan kerronnan tuote ja sidoksissa sen kokevaan tajuntaan. Tällainen käsitys todellisuuden ja taiteen suhteesta on ilman muuta suorastaan vastakohtainen esimerkiksi Jamesonin postmodernismin kritiikin taustalla vaikuttavalle marxilaiselle kulttuuriteorialle, joka näkee taiteen todellisuutta heijastelevana peilinä.

<sup>50</sup> Salmanin, Beamerin ja Wolfen sekä Vermeulenin ja van den Akkerin kaltaisia postmodernismin jälkeisen taiteen teoreetikoita yhdistää keskenään (ja samalla myös erottaa tietyistä postmodernismin teoreetikoista) tietty optimistinen, suorastaan huikaistunut näkemys aikansa taiteen suunnasta – tarinankerronnan paluuta tervehditään innostuksella ja ilolla. Jos postmodernismin jälkeinen taide onkin, kuten Beamer ja Wolfe esittävät, hylännyt vaikutuksen ahdistuksen ja omaksunut ekstaattisen sävyn uuden luomiseen vanhoista komponenteista (Beamer & Wolfe 2011, 185), niin myös tällaista taidetta koskevat analyttiset puheenvuorot keskittyvät hanakammin uusiin ilmaisun mahdollisuuksiin kuin rajoitteisiin.

Maailmaa selittämään pyrkivän metanarratiivin suora esittäminen teoksen sisäisenä fabulaationa sulkee sen ikään kuin tarinamaailman sisälle, fiktiivisen maailman toimintaa ohjaavaksi tekijäksi – näin teos välttää tyrkyttämästä maailmanselitystään totuusväittämänä kyyniselle yleisölle, joka ei sitä kuitenkaan uskoisi. Postmodernismin jälkeisen kirjallisuuden metanarratiivit ovat kuitenkin paitsi eksplisiittisesti fabuloituja, myös tyypillisesti kuvaavat maailmaa, joka itsessään on siitä kerrottujen tarinoiden summa. Karin Kukkonen mukaan postmodernismin jälkeisen fiktion metanarratiiveille on ominaista tarinankerronnan itsensä käsittely: hän on *Fables*-teoksen analyysissään todennut, että teoksen metafiktiiviset keinot luovat juuri tällaisia itsereflektiivisiä metanarratiiveja (Kukkonen 2010, 216). Samansuuntaisen havainnon nykykirjallisuuden metanarratiiveista esittää myös Hanna Meretoja ranskalaisen kirjallisuuden ”kerronnallista käännettä” käsittelevässä tuoreessa teoksessaan: avainasemassa on maailman välittyminen ja konstruoituminen kerronnan kautta, ja tarinankerronta ja kertomusten ja todellisuuden suhde ovat olennainen osa fiktiivisten teosten tematiikkaa (Meretoja 2014, 3; ks. myös Polvinen 2012, 98). Meretoja liittää tällaisen kerronnan tematisoinnin laajemmin länsimaisessa kulttuurissa (ja ihmistieteissä) viime vuosisadan aikana tapahtuneeseen maailmankuvan murrokseen, jonka tuloksena todellisuuden ei koeta enää olevan erotettavissa sen havaitsevasta subjektista (Meretoja 2014, 17–18). Maailmassa oleminen hahmotetaan tällöin kertomusten luomisena siitä: kertomus on ”erottamaton osa tapaa, jolla ihmiset sijaitsevat maailmassa ja ymmärtävät kokemuksiaan” (mt. 124; ks. myös Herman 2002, 24).

Maailman kerrottua luonnetta käsittelevä metanarratiivi ja eksplisiittisesti fabuloituna kertomuksena näyttäytyvä metanarratiivi ovat nähdäkseni saman ilmiön kaksi puolta. *Fables* ja *The Unwritten* esittävät tarinamaailmansa ihmiskunnan tuottamien kertomusten tuotteina. *Fables*-teoksen tapauksessa tämän tekee erityisen näkyväksi satuhahmojen kirjaimellinen esittäminen elävinä legendoina sekä pastissien genrekonventioiden reflektio ja tarinoiden ja todellisuuden suhteen satunnainen suora pohdiskelu – näitä kaikkia olen käsitellyt aiemmin tässä työssä. *The Unwritten* -teoksessa kaikkien sen multiversumiin kuuluvien maailmojen todetaan eksplisiittisesti olevan lähtöisin ihmiskunnan kollektiivisesta mielikuvituksesta. Kun tarinamaailman taustalla vaikuttava maailmanselitys korostaa kyseisen maailman kerrottua luonnetta, se on ilman muuta väistämättä myös teoksen itsensä fiktiivisen luonteen reflektiota – näin se tekee selväksi kyseisen metanarratiivin fabuloidun luonteen. Metanarratiivin keinotekoisuutta ja fiktiivistä perustaa korostaa entisestään koko sarjakuvateoksen fiktiivisyyden etualaistaminen: tästä esimerkkinä mainittakoon jälleen *The Unwritten* -teoksen *Moby Dick* -maailmaan siirtymistä esittävä surrealistinen kohtaus, jossa teoksen maailma paljastaa luonteensa sarjakuvaruutuna. Jos todellisuus kuitenkin hahmotetaan joka tapauksessa siitä kerrottujen tarinoiden summana, ei tällaista

todellisuutta kuvaavien metanarratiivien julkilausuttu keinotekoisuus vähennä lainkaan niiden totuusarvoa – ne näyttäytyvät itsessään merkityksiä luovana voimana. Tällöin myöskään teoksen itsensä reflektio keinotekoisena artefaktina ei automaattisesti vähennä lukijan kiinnostusta tai emotionaalista osallistumista fiktiiviseen kertomukseen: antaahan teoksen välittämä kuva maailmasta vaikutelman, että tämä keinotekoisuus on luonnollinen osa maailmaa sellaisena kuin sen voi inhimillisesti kokea.

Meretojan ja Salmanin tutkimassa fiktiossa metanarratiivien ja maailmojen fabuloitu, kerronnasta lähtöisin oleva luonne välittyy subjektiivisen ihmiskokemuksen korostamisen kautta. Careyn ja Willinghamin teosten kaltainen postmodernismin jälkeisen aallon fantasiafiktio lähestyy samankaltaista maailmankuvaa nähdäkseni toisesta suunnasta, fantasiamoodin logiikan avulla: se esittää konkreettisen, materiaalisen todellisuuden, joka on sen sisältä käsin toimivien henkilöihahmojen tajunnan muokattavissa. Maailma ei näissä teoksissa näyttäydy erityisen subjektiivisen tietoisuuden läpi suodattuneena – niissä ei ole järin voimakasta fokalisaatiota tai muita viitteitä siitä, että kerronnasta hahmotettava maailma olisi erityisen sidoksissa jonkun henkilöihahmon tajuntaan. Fantasiafiktiossa, kuten luvussa 3.2 esitin, ei kuitenkaan ole myöskään tarvetta luonnollistaa outoa maailmaa suodattamalla se subjektiivisen tajunnankuvauksen läpi, vaan tämä outous näyttäytyy yksinkertaisesti osana maailman toimintalogiikkaa ja siten konkreettisesti tapahtuvina asioina. Esimerkiksi henkilöihahmojen genreperformanssit näyttäytyvät maailman lainalaisuuksia konkreettisesti muokkaavana toimintana, kuten luvussa 3.4 totesin. Tämä maailman muokkautumisen konkreettisuus on jälleen likeistä sukua Brian McHalen postmodernismiin ja fantasiafiktioon liittämälle ontologiselle dominantille: tulkinnan ja fiktiivisen todellisuuden konstruoinnin keskiössä on kysymys siitä, millainen maailma itse asiassa on, ei siitä, miten sitä voidaan tarkastella (ks. McHale 1992, 247).

Luomalla ja eksplisiittisesti korostamalla metanarratiiveja, joiden pohjalta maailma näyttäytyy kerronnan tuotteena *Fables* ja *The Unwritten* tekevät johdonmukaisiksi ja hahmotettaviksi sellaisia tarinamaailmoja, joissa todellinen maailma ja fiktiiviset kertomukset näyttäytyvät ontologisesti samanarvoisina todellisuuden aspekteina. Fantasiamoodin joustava ja materiaalisuutta painottava logiikka konkretisoi tällaisen tarinoista muotoutuvan todellisuuden yhtenäiseksi, tilalliseksi tarinamaailmaksi, jossa tarinoilla voidaan tietoisesti muokata todellisuutta. Tästä näkökulmasta myös luvussa 3.4 käsittelemäni henkilöihahmojen kyky vaikuttaa tarinamaailman toimintalogiikkaan genrekonventioita performoimalla tai liittämällä tarinoita tiettyihin henkilöihahmoihin tai paikkoihin asettuu loogiseksi osaksi maailman toimintaa: henkilöihahmon, kuten lukijankin, tietoisuus luo ja muokkaa tätä ympäröivää maailmaa hyvin konkreettisesti mielessä.

Kuten aiemmin tässä tutkimuksessa olen esittänyt, fiktiivinen kertomus ja erityisesti fantasiafiktio luo aina illuusion, että sen tapahtumapaikkana toimiva fiktiivinen maailma on olemassa kerronnasta riippumatta. Maailman kerronnan tuotteena esittävä metanarratiivi on kaikkein perustavanlaatuisin keino, jolla Careyn ja Willinghamin teokset rikkovat tätä illuusiota – puhuvathan ne täysin suoraan sitä vastaan. Samalla nämä metanarratiivit ovat kuitenkin myös keinoja, joilla postmodernismin jälkeisen fantasiafiktion maailmat päätyvät säilyttämään juuri tämän illuusion, ja itse asiassa jopa luomaan sille ontologiset perusteet, joiden pohjalta se ei edes näyttäydy enää illuusiona. Kerrontaa käsittelevän fabuloidun metanarratiivin pohjalta tarinamaailma voi näyttäytyä samanaikaisesti mielikuvituksen tuotteena ja todellisuuden kuvauksena: kerronnasta syntyminen on yksinkertaisesti tämän fantasiamaailman ontologinen perusta, sen kosmologinen erikoisuus. Samalla se vain sattuu olemaan myös paljas totuus siitä, mikä kyseinen maailma itse asiassa on – fiktiivinen konstruktio teosta lukevan ihmisen tajunnassa.

Kerrottujen tarinoiden kautta hahmottuva maailma konkretisoituu fantasiamoodin logiikan alaisuudessa fyysiseksi tilaksi, jossa tarinoiden logiikka on konkreettisesti maailman toimintaan vaikuttava voima. Tällaisessa maailmassa myös sellaiset tarinoiden ja todellisuuden suhdetta käsittelevät kuvainnolliset mielikuvat kuin tarinoihin ”uppoutuminen” immersion kautta tai tunnetun fiktiivisen henkilöahmon ”kuolemattomuus” saavat luontevasti konkreettisia merkityksiä. Tämän luvun viimeisessä alaluvussa tarkastelen sitä, miten Careyn ja Willinghamin teoksissa tämänkaltaiset metaforiset elementit konkretisoituvat materiaalisiksi ilmiöiksi, tiloiksi ja olennoiksi.

#### **4.4. Tommy Taylor ja vertauskuvallinen valas: metaforien konkretisointi**

*Fables* ja *The Unwritten* luovat materiaalisia fantasiamaailmoja, joiden toimintaa ohjaa erityyppisten tarinoiden vaihteleva logiikka. Tarinankerronta esitetään näiden maailmojen ontologisenä perustana, lainalaisuuksien ohjaajana ja rakennusmateriaalina. Tällaisissa oudoissa tarinamaailmoissa myös kerronnan keinot ja kieli itsessään näyttäytyvät osana tätä rakennusainesta. Selkeimmin tämä näkyy Careyn ja Willinghamin teosten tavassa konkretisoida tarinan metaforista tasoa seikkailukertomuksen itsensä tasolle – kaikkein näyttävimpänä esimerkkinä Tom Taylorin neljännessä albumissa kohtaama valasmetafora, Thomas Hobbesin Leviathan.<sup>51</sup> Se esiintyy *The*

---

<sup>51</sup> Leviathan on alun perin Vanhassa testamentissa ja juutalaisessa mytologiassa esiintyvän merihirviön nimi. Sittenkin siitä on tullut yleisempi termi mille tahansa suurille merihirviöille, ja usein (myös *Moby Dick* -romaanissa) sillä viitataan juuri valaisiin. Hobbesin samannimisessä teoksessa Leviathan on massoilla olevan kollektiivisen vallan symboli. Valtio vertautuu tällaiseen suunnattomaan olentoon: se on suuri joukko ihmisiä, jotka yhdessä muodostavat voimakkaan kokonaisuuden. Hobbesin poliittisesta filosofiasta *The Unwritten* ei sinänsä lainaa muuta kuin valasmetaforan ja sen mukanaan kantaman ajatuksen ihmisjoukkojen kollektiivisesta voimasta. Tämän merkityksen teos yhdistää jungilaisen psykologian käsitykseen kollektiivisesta alitajunnasta sekä kaunokirjalliseen valasmotiiviin.



*Unwritten* -teoksessa elävänä ja konkreettisenä merinisäkkäänä, joka samalla kuitenkin on myös ihmiskunnan kollektiivinen tietoisuus.

Metaforisia ilmauksia yleisesti ottaen luonnehtii merkityksen kaksitasoisuus: kirjaimellinen konkreettisen tason merkitys ja laajempi, yleensä abstraktimpi metaforisen tason merkitys (ks. Hrushovski 1984, 18–19). Tyypillisesti jälkimmäinen näistä käsitetään kielikuvan oikeaksi, ”todelliseksi” merkitykseksi, joka liittyy tekstin sanomaan, kun taas konkreettisen tason ilmaisu on pelkkä tekstuaalinen keino. Hobbesin Leviathan esimerkiksi merkitsee yksiselitteisesti ihmismassojen muodostamaa valtavaa kokonaisuutta – se ei ole mitään sukua maailman merissä uiville tai edes kaunokirjallisuudessa esiintyville valaille tai myyttisille merihirviöille. Sillä ei ole erityisiä valasmaisia piirteitä, vaan se on vain tapa kielellistää taustalla vaaniva abstrakti merkitys. Brian McHalen mukaan postmodernistisellä fiktiolla on usein ollut tapana kyseenalaistaa tämä metaforiin rakennettu merkityssisältöjen hierarkia korostamalla tavalla tai toisella metaforan kirjaimellista merkitystä (McHale 1987, 134). Tällöin metaforan tulkinnassa aina läsnä oleva merkityksen kahtalaisuus pitkittyy ja painottuu, mikä etualaistaa metaforaan sisäänrakennettujen merkityksen tasojen välistä jännitettä. Metaforan konkretisointi tuottaa kielikuvalle kaksi tasavahvaa merkitystä, konkreettisen ja abstraktin, jotka ovat olemassa samanaikaisesti samalla ontologisella tasolla.

Tällaista merkitysten kahtalaisuutta tuottaa myös kohdeteosteni kaltainen postmodernismin jälkeinen fantasiafiktio. Niiden tulkinnassa ei kuitenkaan nähdäkseen tapahdu niinkään epäröintiä konkreettisen ja abstraktin merkityssisällön välillä, vaan molemmat merkitykset näyttävät konkretisoidun metaforan yhtä todellisina ominaisuuksina. *The Unwritten* -teoksessa esiintyessään Leviathan näyttää konkreettisenä, materiaalisena merinisäkkäänä, joka lisäksi on paitsi teoksen primäärissä maailmassa olemassa oleva ruumiillinen olento, myös lukuisissa tarinoissa esiintyvä valasmotiivi. Samalla se on kuitenkin myös Hobbesin metafora ihmismassojen kollektiivisesta mahdista yhdistettynä jungilaisen psykologian ajatukseen kollektiivisesta alitajunnasta – eikä se myöskään pelkästään edusta tätä kollektiivista alitajuntaa, vaan konkreettisesti on kyseinen alitajunta. Kun Leviathan-olento saa kuolettavan haavan teoksen kuudennessa osassa (*U6*, 9, 30–31), ihmiskunnan yhteinen kyky hahmottaa (ja luoda) maailmaa kertomusten avulla alkaa tehdä kuolemaa.

*The Unwritten* -teoksen *Leviathan*-tarinakaari tuo teoksen intertekstuaaliseen kollaasiin laajan valikoiman tarinoita, joissa valas on keskeinen motiivi. Aluksi Tom jahtaa kenties maailmankirjallisuuden kuuluisinta valasta Pequodin miehistön jäsenenä *Moby Dick* -teoksen maailmassa. Siirryttyään maagisen ovenkahvansa avulla *Sindbad Merenkulkija* -kertomuksen maailmaan hän tulee pian kyseisessä tarinassa puolestaan esiintyvän valaan nielaisemaksi yhdessä

kertomuksen nimikkohahmon kanssa. Valaan vatsassa hän kohtaa joukon muita maailmankirjallisuuden tunnettuja henkilöitä, joita yhdistää samankaltainen, yllättävän yleinen kohtalo: paroni Münchausenin, Joonan, Pinokkion sekä Rudyard Kiplingin ”How the Whale Got His Throat” -kertomuksessa esiintyvän haaksirikoutuneen merimiehen. Merinisäkkään elimistö muodostaa näin teoksen laajemman intertekstuaalisen kollaasirakenteen sisälle pienemmän kollaasin, joka yhdistää samaan rajalliseen fyysiseen tilaan henkilöitä viidestä eri tarinasta. Valaan vatsa toimii näin intertekstuaalisena yhteytenä näiden tarinoiden välillä – se on ruumiillisen valaan muotoon konkretisoitu tekstuaalinen motiivi: ”Swallowed by a whale. I know. Happens to all of us. And that’s amazing in itself. That stories can all connect up like this.” (U4, 5, 7–8). Ottaen huomioon Careyn teoksen tavan esittää muutenkin fiktiivisten kertomusten maailmat fyysisinä tiloina ei ole mitenkään odottamatonta, että myös näitä tarinoita yhteen linkittävä valasmotiivi näyttäytyy ruumiillisena olentona. Teoksessa vaikuttava fantasiamoodin logiikka etualaistaa tässäkin tapauksessa tulkinnan valaan vatsasta konkreettisenä paikkana. Valaan suunnaton sykkivä sydän, joka näyttäytyy erittäin orgaanisen näköisenä (joskin biologisesti epärealistisenä) sisäelimenä, korostaa osaltaan Leviathanin merkitystä ruumiillisena valaana.

Leviathanin merkitys ihmiskunnan kollektiivisena alitajuntana syntyy sen reflektoidusta intertekstuaalisesta suhteesta Hobbesin valasmetaforaan. Hobbesin Leviathan toimii näin linkkinä, joka liittää toisiinsa fyysisen valaan ja tarinoiden valasmotiivin sekä sarjakuvateoksessa esitetyn kollektiivisen mielen, joka on tarinoita ja siten maailmaa luova tekijä teoksen metanarratiivin mukaan. *Leviathan*-tarinakaaren esittämän questin päätepiste on se, kun Tom hahmottaa yhteyden konkreettisen merinisäkkään, kirjallisuudessa esiintyvän motiivin ja hobbesin metaforan välillä ja ymmärtää, mistä hänen maailmansa eriskummalliset lainalaisuudet ovat lähtöisin. Olennon metaforinen merkitys korostuu myös visuaalisesti, kun Tom valaan oikean luonteen ymmärrettyään näkee Leviathanin ulkopuolelta: suunnaton valaan hahmo näyttää muodostuvan lukemattomista pienistä, toisiinsa sulautuneista ihmishahmoista (U4, 5, 20–21). Leviathanin metaforista merkitystä tuodaan esiin myös kohtauksessa, jossa Wilson Taylor selittää Tomille muurahaisyhteisön toimintaa vertaamalla yhteisöä yhteen elävään olentoon, jolla on yksi tietoisuus ja päämäärä – kohtaus on otsikoitu sivun yläreunassa ilmaisulla, joka rinnastaa muurahaiset ihmisiin ja luo jälleen yhteyden Hobbesin tapaan käyttää Leviathania metaforana: ”Power of a Nation” (mt. 5, 10).

*The Unwritten* -teoksen valaalla on siis kolme keskeistä merkityksen tasoa: se on ensinnäkin ruumiillinen, elävä valaan kaltainen olento, toisekseen kaunokirjallinen hahmo ja intertekstuaalisia suhteita tuottava toistuva motiivi, kolmanneksi metafora ihmiskunnan kollektiivisesta tietoisuudesta. Sen sijaan, että valashahmon monitasoisuus herättäisi tulkinnallista

epäröintiä näiden kolmen toisistaan poikkeavan tason välillä, kuten McHalen teoretisoimat postmodernit metaforat tekevät, Leviathan sisältää kaikki nämä merkitykset rinnakkain ja samanaikaisina – konkreettiset ja abstraktit merkitykset eivät näyttäyty keskenään vaihtoehtoisina, vaan ovat kaikki yhtä lailla suuren valaan ominaisuuksia. On huomionarvoista, että Careyn sarjakuvassa Leviathan ei ole konkretisoitu metafora pelkästään siinä mielessä, että sen kirjaimellinen merkitys on läsnä teoksessa. Sen lisäksi myös kirjallinen valasmotiivi näyttäytyy tarinassa fyysisenä tilana, minkä lisäksi itse metaforan laaja, abstrakti merkitys konkretisoituu: valasmetafora ei pelkästään edusta ihmiskunnan kollektiivista tietoisuutta, vaan yksinkertaisesti on tämä tietoisuus konkretisoituna valaan hahmoon. Se on siis eräänlainen personifikaatio: konkreettinen olento, joka on kirjaimellisesti yhtä abstraktin merkityksensä kanssa. Leviathan näyttäytyy siis kaikilla merkityksen tasoillaan samankaltaisena konkreettisena valaana, mikä tekee huomattavasti luontevammaksi konkreettisten ja abstraktien merkityksen tasojen yhdistämisen samaan olentoon.

Esitän seuraavaksi hieman toisenlaisen näkökulman kohdeteosteni kaltaisen postmodernismin jälkeen tulleen fantasiafiktion tapaan käyttää konkretisoituja metaforia tarkastelemalla *Fables*-teoksen tapaa esittää kertomuksen muotoisia metaforia, allegorioita. Sivusin teoksen tapaa konkretisoida metaforista sisältöä osaksi tarinamaailmansa materiaalista todellisuutta jo luvussa 4.1, jossa käsittelin Flycatcherin matkaa kuolleiden maailmasta takaisin elävien maille. Kyseisessä kertomuksessa metaforinen pelastustarinan taso yhdistyy konkreettiseen, materiaalisuutta korostavaan fantastisen matkakertomuksen tasoon, jossa siirrytään maailmasta toiseen. Tällainen metaforan esittäminen kertomuksen muodossa on *The Good Prince* -tarinakaaren imitoimille raamatunkertomuksille sekä saduille ja myyteille ominainen keino: yksinkertaisen, helposti ymmärrettävän tarinan muotoon puetaan opetuksia ja maailmanselityksiä (ks. Sinisalo 2004, 13–14; Tiffin 2009, 13–17). Tällaisessa allegorisessa kertomuksessa tarinan konkreettisen pintatason taustalta löytyy toinen, metaforinen taso, joka edustaa kertomuksen laajempaa merkitystä ja sanomaa.

*Fables*-teoksen *The Good Prince* -tarinakaari on nähdäkseni eräänlainen *valeallegoria* – allegorian muotoon rakennettu kertomus ilman allegorista sisältöä. Metaforinen sielun pelastusta ja kuolemanjälkeisen elämän ansaitsemista kuvaava taso on tarinassa läsnä raamatullisen kuvaston, juonen ja ilmaisutapojen kautta, mutta teos ei kuitenkaan pyri välittämään mitään opetusta tai uskonnollista sanomaa tai kehota seuraamaan yhtäkään messiasta. Samankaltainen *valeallegoria* on luvussa 3.2 lyhyesti mainitsemani *Animal Farm* -tarinakaari, jossa eläinten vallankumousta kuvaava kertomus hyödyntää kerronnassa poliittisen allegorian kuvastoa, retoriikkaa ja keinovalikoimaa – satiirin kohde kuitenkin jää puuttumaan. Myös *Fables*-teoksen luomat satujen uudelleenkerroinnat

esitetään vailla opetuksellista sisältöään, yksinkertaisesti henkilöhahmojen taustatarinoina. Siinä missä oikea allegoria on metaforisen tason suuri kertomus, joka on määrä tavoittaa konkreettisen tason pienen kertomuksen kautta, valeallegoria imitoi allegorian muotoa kertoakseen pienen kertomuksen. Allegoriassa kertomuksen konkreettisen tason läpi luetaan metaforista tasoa, kun taas *Fables*-teoksen valeallegorioissa metaforien läpi luetaan konkreettista tarinaa. Näin metaforinen pelastustarinan taso toimii *The Good Prince* -tarinassa raamatunkertomuksen kehyksenä, jonka kautta tarinaan kohdistuvat odotukset ohjautuvat, mutta itse tarina toimii juuri sinä konkreettisena fantasiakertomuksena miltä se näyttää. Tällainen nurin käännetty allegoria siis tuottaa kertomukseen allegorisen muodon mukanaan kantamat taustaoletukset, kuten myytin logiikan, mutta jättää tulkinnasta pois sen ”suuren kertomuksen” tason, jolta nämä oletukset ovat lähtöisin.

Luvussa 3.2 totesin, että fantasiamoodia maailmansa luomisessa hyödyntävä fiktio hyödyntää allegorioiden kaltaisia tekstuaalisia keinoja maailmansa rakenteessa mutta välttää kuitenkin esittämästä aktuaaliseen todellisuuteen viittaavia kommentteja näiden allegorioiden kautta. Metaforinen sisältö jää näin tarinamaailman sisälle, antamaan kerrotulle tarinalle itselleen tiettyjä lisämerkityksiä ja korostamaan genrevaikutelmaa. *Fables*- ja *The Unwritten* -teosten metanarratiivien luomassa maailmanjärjestyksessä tarina myös näyttäytyy todellisuutta luovana voimana – tämän vuoksi metaforista merkitystä kantavan kuvaston hyödyntäminen vaikuttaa tarinamaailman toimintalogiikkaan ja siten siihen, millaiseksi konkreettinen tarina itsessään muodostuu. Flycatcherin vaellus kuolleiden maassa tuottaa kirjaimellisen kuoleman jälkeisen elämän hänen seuraajilleen, koska hän tietoisesti noudattelee missiollaan pelastustarinan konventioita, ja radikaalin Goldilocksin tapa hyödyntää poliittisessa retoriikassaan ja toiminnassaan poliittisten satiirien kuvastoa on perimmäinen syy siihen, että hänen orkestroimansa vallankumous on niin moraalisesti epäilyttävä, pikkumainen ja absurdi. *The Unwritten* -teoksessa puolestaan ihmiskunnan kollektiivinen tietoisuus ottaa konkreettisen valaan hahmon Hobbesin valasmetaforan kautta. Metaforien käyttö muokkaa siis kirjaimellisesti konkreettisen todellisuuden sellaiseksi kuin se on – Wilson Taylorin sanoin: ”When the world’s flesh is scoured away, metaphors will be all that’s left.” (*U4*, 4, 18.)

Kuten *Fables*-sarjakuvan valeallegoriat, myöskään *The Unwritten* -teoksen valasmetafora ei ilmaise mitään tarinamaailman ulkopuolista syvempää sanomaa siitä, miten todellisuus muodostuu. *Fables*-teoksen raamatunkertomuksia ja poliittisia allegorioita imitoivien pastissien tavoin myös Careyn teoksen valasmetaforan metaforinen taso syntyy intertekstuaalisesta suhteesta toiseen teokseen, Hobbesin *Leviathaniin*. Näissä metaforissa ja allegorioissa metaforinen tulkinnan taso muodostaa ennen kaikkea tiettyihin, toisaalta lainattuihin tekstuaalisiin keinoihin kytköksissä olevan merkitysisällön: pelastustarinan, poliittisen satiirin, valaan joka on valtio.

Tällöin metaforinen taso muodostaa kohdeteoksissani tulkintakontekstin, jonka läpi metaforan konkreettinen taso näyttäytyy, saa lisämerkityksiä ja asettuu osaksi kertomuksista rakennettua tarinamaailmaa. Näin konkretisoitu metafora näissä teoksissa on ikään kuin ympäri käännetty metafora: sen sijaan, että konkreettisen kielikuvan läpi luettaisiin toisia, abstrakteja merkityksiä, imitoitujen tekstien mukanaan kantamat abstraktit merkitykset itsessään liitetään osaksi konkreettista olentoa tai tarinaa.

Tämän luvun loppuksi on syytä vielä huomioida *Fables*- ja *The Unwritten* -teoksissa esiintyvä konkretisoitu metafora, joka on maailman ristiriitaisen ontologian hahmottamisen kannalta kenties kaikkein olennaisin: lukeminen vieraisiin maailmoihin siirtymisenä. Kyseessä on kognitiivinen metafora, joka on arkipuheessa ja -ajattelussakin kovin yleinen – lukemisesta puhutaan uppoutumisena, matkustamisena tai katoamisena vieraisiin maailmoihin.<sup>52</sup> Lukuprosessissa saavutettava fiktiivinen maailma voidaan jopa nähdä väliaikaisena pakopaikkana aktuaalisesta todellisuudesta, kuten esimerkiksi genrefiktion eskapismiin kohdistuvat syytökset (ja satunnaiset puolustuspuheet) antavat ymmärtää. Tarinamaailmojen tutkimuksessa yksi keskeisimmistä kysymyksistä onkin juuri tämä kuvitteellisiin maailmoihin eläytyminen ja niiden kohtaloista kiinnostuminen, immersio – erityisesti fantasiafiktion viehätys nähdään usein juuri sen tarjoamassa mahdollisuudessa ”kokea” täysin kuvitteellinen maailma (ks. Roine 2013, 1). Käsittelemissäni sarjakuvissa tämä yleinen kognitiivinen metafora konkretisoituu tietenkin erittäin suoraviivaisella tavalla: fiktiivisten tarinoiden maailmat näyttävät konkreettisina tiloina, joihin voi ruumiillisesti matkustaa ja joissa voi kokea kaikenlaisia merkittäviä seikkailuja.

Seuraavassa luvussa aiheenani onkin juuri lukijan rooli intertekstuaalisten kollaasimaailmojen luomisessa. Tarkastelen sitä, miten lukeminen maailmojen välisenä matkustamisena sekä toden ja fiktion rajankäynnin tematiikka, tarinankerronnan fabuloitu metanarratiivi ja muut metafiktiiviset keinot etualaistavat lukijan aktiivista roolia tarinamaailman rakentajana. Rakennusohjeita tarjoamalla ja omia lainalaisuuksiaan eksplisiittisesti kommentoimalla Careyn ja Willinghamin teokset tekevät vaihtuvien sääntöjärjestelmien puitteissa toimivista ontologisesti ristiriitaisista maailmoistaan helposti lähestyttäviä. Näin kyseisissä teoksissa toteutuu ominaisuus, jota pidän laajemminkin luonteenomaisena tässä tutkielmassa käsitellylle postmodernismin jälkeiselle fiktiolle: kaikessa monimutkaisuudessaan ja vieraudessaankin ne ovat kohtalaisen helppoa luettavaa.

---

<sup>52</sup> Eräs tämänhetkissä katukuvassakin näkyvä esimerkki tämänkaltaisesta lukemismetaphoran käytöstä on Suomalaisen kirjakaupan mainoslause ”ovi lukemattomiin maailmoihin”.

## 5. HELPPOA LUETTAVAA: ITSEÄN SELITTÄVÄT MAAILMAT

I can use a magic wand because you believe – for as long as you’re reading the book – that Tommy can use a magic wand. I exist in the suspension of your disbelief. (*U4*, 5, 19.)

Yllä olevassa lainauksessa Tom Taylor oivaltaa *Leviathan*-tarinakaaren päätteeksi viimein, miksi hänen yhteytensä poikavelho Tommy Tayloriin suo hänelle samat taikavoimat kuin *Tommy Taylor* -romaanien päähenkilöllä: koska niin suuri joukko ihmisiä uskoo hänen olevan jonkinlainen lihaksi tullut inkarnaatio kyseisestä velhosta. Visuaalisesti kohtausta näyttää hetkellisesti rikkovan sarjakuvateoksen neljännen seinän: sarjakuvaruudun tausta on kokonaan valkoinen ja tyhjä, ja Tom tuijottaa laajennein silmin ulos albumin sivulta kohti lukijaa. Hän näyttää myös osoittavan sanansa suoraan lukijalle, jonka kuvittelun myötä hän ja hänen maailmansa ovat olemassa.<sup>53</sup> Samalla Tomin sanat kommentoivat teoksen jäljittelemää fantasiagenreä lukijan tulkintojen ohjaajana: hän on velho, koska *Tommy Tayloria* ja sitä kautta *Harry Potteria* tulkintakontekstinaan käyttävä lukija mieltää hänet velhoksi, ja koska teoksessa noudateltu kuvasto ja kerronnan konventiot tukevat tätä genresidonnaista tulkintaa. Tässä kohtauksessa *The Unwritten* reflektoi hetkellisesti omaa luonnettaan fiktiivisenä taideteoksena, keinotekoisena artefaktina – se on edustava ja ilmeinen esimerkki teoksen läpi tunkevasta metafiktiivisyydestä. Vaikka seuraavalla aukeamalla paljastuu, että Tom on koko ajan itse asiassa puhutellut lukemattomista pienistä ihmishahmoista muodostuvaa valaan hahmoa, *Leviathania* (mt. 5, 20–21), ja kohtauksessa syntyvä retorinen metalepsis kääntyy näin takaisin tarinamaailman sisälle, vaikutelma sarjakuvan itsetietoisuudesta jää.

Tässä työni viimeisessä luvussa tarkastelen Careyn ja Willinghamin sarjakuvateosten metafiktiivisiä keinoja ja niiden vaikutusta kyseisten teosten lukemiseen – miten teosten fiktiivisyyttä korostavat keinot vaikuttavat lukemiseen kokemuksena ja tulkintoihin maailmasta, joka tällaisten itsetietoisien kertomusten pohjalta muodostuu. Metafiktiolla tarkoitan tässä yhteydessä niitä tekstuaalisia keinoja, joiden avulla fiktiivinen kertomus paljastaa oman luonteensa fiktiona ja kommentoi tavalla tai toisella kertomuksen rakennettua luonnetta (esim. Neumann & Nünning 2012, 2; Hutcheon 1986, 1). Käsitettä on toisinaan käytetty viittaamaan myös ikään kuin fiktion moodiin tai romaanikirjallisuuden tyyliin, joka yleensä nähdään joko postmodernismin sukulais- ja aikalaisilmiönä (Hallila 2006, 74; Salman 2009, 52) tai suorastaan samana asiana (ks. esim. Waugh 1984, 21), kuten tämän tutkielman luvussa 2.4 aiemmin mainitsin. Itse kuitenkin

---

<sup>53</sup> Tomin käyttämä ilmaisu ”suspension of disbelief” on peräisin runoilija ja filosofi Samuel Taylor Coleridgelta, ja se on yksi vanhimmista (1817) ja laajimmin tunnetuista käsitteistyksistä, joilla on pyritty hahmottamaan ihmisten kykyä eläytyä fiktiivisiin teoksiin. Coleridgen mukaan mikäli fiktiivinen teos on tarpeeksi totuutta muistuttava ja herättää kyllin voimakkaan inhimillisen kiinnostuksen, lukija on valmis suhtautumaan siihen ikään kuin uskoisi sen olevan totta niin kauan kuin lukuprosessi kestää (ks. Ihonen 2009, 88).

pidän tarkoituksenmukaisimpana viitata käsitteellä juuri fiktion itsetietoisuuteen laajempänä ilmiönä, joka ylittää genren ja mediumien rajat ja on nähtävissä kaikenlaisessa fiktiossa aikakaudesta riippumatta.

Postmodernismiin liittyvän lainaamisen ja imitaation myötä esille nousut fiktion tietoisuus omista keinoistaan ja juuristaan korostaa silti eittämättä metafiktion roolia fiktiivisten kertomusten luennassa – ja tämä imitaation käytäntö jatkuu, kuten luvussa 2.4 totesin, myös Careyn ja Willinghamin sarjakuvien kaltaisessa postmodernismin jälkeisessä fiktiossa. Tällainen kaunokirjallisen teoksen suora ja avoin esittäminen luotuna artefaktina kiinnittää huomion käytettyihin kerronnan keinoihin itseensä ja samalla muun muassa tarinamaailman konstruoinnin prosessiin. Esimerkiksi Linda Hutcheon ja Mika Hallila ovat todenneet, että metafiktiivinen kerronta tekee lukijan aktiivisen tietoiseksi omasta roolistaan merkitysten antamisessa lukemalleen, ja siten se kutsuu lukijan osaksi taiteellisen kokonaisuuden luomistyötä (Hutcheon 1986, xii; Hallila 2006, 161). Näin myös tarinamaailma näyttäytyy lukijan kuvittelun tuotteena, jonka konstruoinnissa tällä on aktiivinen rooli. Yleensä metafiktiota onkin pidetty muotoa korostavana keinona, joka on väistämättä ristiriidassa immersiiivisen, eläytyvän ja sisältökeskeisen lukukokemuksen kanssa (ks. esim. Hallila 2006, 181; Ryan 2001, 199). Lukija ”pakotetaan” tiedostamaan kertomuksen ja kuvittelemansa maailman keinotekoisuus, mutta samaan aikaan ottamaan aktiivinen rooli sen kuvittelussa – tässä eläytymisen ja osallistumisen ristipaineessa piilee Hutcheonin mukaan metafiktion perimmäinen paradoksi (Hutcheon 1986, 7). Myös tämä eläytymisen ja osallistumisen välinen ristiriita ja sen sovittaminen ovat tässä luvussa olennaisena tarkastelun kohteena.

Edellä lainaamani katkelma *The Unwritten*-teoksesta edustaa ehkä ilmeisintä metafiktion keinoa, suoraa itsereflektiota: siinä kommentoidaan eksplisiittisesti – ja näennäisesti vieläpä metaleptisesti suoraan lukijalle – sitä tosiseikkaa, että kyseessä on fiktiivinen teos. Tällaista suoraa reflektiota ja metakerrontaa, kuten genresidonnaisten konventioiden kommentointia, onkin molemmissa kohdeteoksissani paljon, ja tämän työn kolmannessa luvussa annoin siitä joitakin esimerkkejä. Tässä yhteydessä niistä mainittakoon *Fables*-teoksessa esiintyvän genretietoisen hahmon, Boy Bluen, tapa kommentoida omien seikkailujensa yhteyksiä populaarikulttuurin genreihin: ”Does anyone else feel like we’re in a caper flick?” (*F3*, 28). Myös luvussa 2.2 käsittelemäni reflektoidut pastissit ovat tällaista suoraa itsereflektiota: esimerkiksi *The Unwritten* -teoksessa *Moby Dick* ja *Our Mutual Friend* -pastissimaailmojen eksplisiittinen esittäminen kyseisten romaanien todellisuuksina on myös kollaasimaailman rakennettuun luonteeseen kohdistuvaa suoraa reflektiota, samoin kuin *Fables*-teoksen satuhahmojen tapa kommentoida itseään tarinoiden henkilöihämmöinä. Oiva esimerkki reflektoidusta fragmenttipastissista tässäkin yhteydessä mainittavaksi on seipääseen nostetun sianpään tiedostaminen intertekstuaaliseksi

viittaukseksi Willinghamin sarjakuvan *Animal Farm* -tarinakaassa: ”It’s poor Colin. It also appears to be a literary reference.” (F2, 24.)

Suora itsereflektio ei kuitenkaan ole lähimainkaan ainoa keino, jolla *The Unwritten* ja *Fables* tekevät omaa fiktiivistä luonnettaan näkyväksi. Kuten olen jo aiemmin todennut, teoksissa runsaasti hyödynnetyt pastissit ja genresidonnaiset kaavamaisuudet ovat itsessään keinoja, jotka kiinnittävät huomion fiktiivisen maailman keinotekoisuuteen. Näin ollen selvästi tunnistettavan pastissisen materiaalin ja genresidonnaisia trooppeja vilisevän kerronnan hyödyntäminen on jo itsessään omiaan korostamaan kohdeteosteni olemusta fiktiivisinä kertomuksina ja niiden maailmoja kerronnan ja lukijan kuvittelun kautta rakentuvina todellisuuksina. Erityisesti pastissien muodostama kollaasimainen rakenne sekä eri genreihin assosioituvien trooppien rinnastaminen keskenään slipstreamin keinoin etualaistavat entisestään niitä kielellisiä ja tekstuaalisia keinoja, joiden avulla annetaan vaikutelma tietynlaisesta maailmasta ja lukijan tarinaan kohdistamia odotuksia ohjaillaan. Samaten luvussa 4 käsittelemäni tarinamaailmojen mahdottomuus sekä maailmaa kerronnan tuotteena käsittelevä metanarratiivi luovat tietenkin vaikutelmaa läpikotaisin keinotekoisesta maailmasta. Suora itsereflektio näyttäytyykin näissä teoksissa nähdäkseni ennen kaikkea jo valmiiksi läpeensä metafiktiivisten teosten keinotekoisuutta entisestään korostavana keinona, jonka päätarkoitus on tarjota lukuohjeita intertekstuaalisten suhteiden tunnistamisen, slipstreamissa navigoimisen ja kerrotun maailman konstruoinnin tueksi.

Laaja-alaisesta intertekstuaalisuudestaan, tarinamaailmojensa sääntöjärjestelmien vaihtelevuudesta ja tilallisuutensa loogisesta mahdottomuudesta huolimatta *The Unwritten* ja *Fables* eivät olekaan erityisen vaikeita teoksia. Kuten luvussa 3.2 totesin, näiden teosten kaltaiselle fantasiafiktioille on ominaista vierauden tuntu, joka kuitenkin ilmenee nimenomaan sisällön, ei niinkään muodon tasolla. Tarinamaailma saattaa tällaisissa teoksissa olla miten outo, monimutkainen ja vieraannuttava hyvänsä, mutta kerronnan tasolla se kuitenkin tehdään lukijalle hyvin helposti lähestyttäväksi. Tämä tarinan seuraamisen ja monimutkaisen maailman konstruoinnin tekeminen helpoksi on tämän luvun johtoajatus. Nähdäkseni eräs keskeinen piirre postmodernismin jälkeisessä fiktiossa on juuri lukemisen ja tulkinnan helppous – toisin kuin modernistisessä ja postmodernistisessä fiktiossa, jossa lukijan vieraannuttaminen vaikeutetun muodon avulla on tyypillistä. Tällaisessa vaikeutetun muodon fiktiossa maailma näyttäytyy usein varta vasten paradoksaalisena ja käsittämättömänä ja kaikenlaiset tulkinnan kannalta avainasemassa olevat piilomerkit jäävät enemmän tai vähemmän kompetentin lukijan itse havaittaviksi – fiktio näyttäytyy eräänlaisena arvoituksena tai älypelinä. Postmodernismin jälkeisen fiktion vaikeita



maailmoja ja helppolukuista muotoa yhdistävässä tarinankerronnassa tarinan seuraamisen kannalta olennaisista piilomerkituksista ja viittauksista tehdään eksplisiittisiä.<sup>54</sup>

Lukemisen helppous on piirre, joka usein liitetään populaariin genrefiktioon ja erityisesti fantasiaan – yleensä jokseenkin pejoratiivisessa mielessä. Esimerkiksi Marie-Laure Ryan on verrannut populaarikulttuurin kuluttamista porealtaaseen uppoamiseen, joka on helppoa ja tuntuu hetkellisesti miellyttävältä mutta väsyttää ja turruttaa nopeasti (Ryan 2001, 11). Myös Viktor Šklovski on vaikutusvaltaisessa ”Taiteesta – keinona” -esseessään korostanut juuri vaikeutettua muotoa ja sen kautta tapahtuvaa maailman näkemistä uudella tavalla taiteen perimmäisenä keinona ja merkityksenä (Šklovski 2001, 34). Konventioiden ja maailman konkreettisuuden tuottama muodon helppous nähdään tällaisessa ajattelussa merkinä siitä, että teos ei tarjoa älyllisiä haasteita tai ajattelun aihetta. Postmodernismin jälkeinen fiktio ammentaa nähdäkseni runsaasti vaikutteita tällaisesta helposti lähestyttävästä populaarikulttuurista, mutta yhdistää kerronnan helppouteen postmodernismin ontologisesti epävakaita maailmat ja kaikkea kyseenalaistavan maailmankuvan. Tällaisessa fiktiossa voidaan parhaimmillaan tuoda esille hyvinkin laaja-alaisia eksistentiaalisia teemoja, tarjota uusia tapoja hahmottaa maailmaa ja samalla kertoa mukaansatempaavia ja emotionaalisesti vaikuttavia tarinoita.

Tässä työni päättävässä luvussa vedän yhteen aiemmin käsittelemiäni pastissisen intertekstuaalisuuden, genrefiktion ja maailmojen ontologisen monitasoisuuden aihepiirejä ja selvitan, miten tällaisista aineksista tuotetaan lukijan kuviteltavaksi helposti lähestyttävä ja voimakkaan immersiivinen tarinamaailma. Aloitan käsittelyni tarkastelemalla niitä tapoja, joilla kohdeteokseni tekevät maailmojaan helposti lähestyttäviksi, ja erityisesti niiden tapaa hyödyntää metafiktiivisiä keinoja hienovaraisena lukuohjeena ja tarinamaailman konstruoinnin apuvälineenä. Sen jälkeen palaan luvussa 4.3 käsittelemääni kerrotun maailman tematiikkaan. Keskityn lähemmin siihen, miten tällainen tematiikka suhteutuu metafiktioon esiin nostamaan lukijan osallisuuden maailman rakentamisessa ja miten se vaikuttaa tapaan lähestyä tarinamaailmaa fiktiivisenä konstruktiona. Luvussa 5.3 käsittelen immersiota tällaiseen itseään selittävään ja lukijaa osallistavaan maailmaan. Lopuksi pohdin yhteenvedonmaisesti, miltä intertekstuaalisten suhteiden varaan rakentuva maailma näyttääytyy omasta kuvittelustaan aktiivisesti tietoisesta lukijan näkökulmasta, ja mitä tällaisia maailmoja luovalla fiktiolla mahdollisesti on sanottavanaan nykykulttuurista, tarinoiden merkityksestä ja ihmisen tavasta hahmottaa maailmaa.

---

<sup>54</sup> Voisin tähän aiheeseen todeta myös, että erityisesti *The Unwritten* -teoksen tapa analysoida itse itseään tekee sen analysoinnista ajoittain jokseenkin turhauttavaa – sarjakuva kun ei millään tahtoisi antaa nokkelan tutkijan tajuta sen käyttämiä kerronnan keinoja ja niillä luotuja vaikutelmia omin päin.

## 5.1. Metafiktio lukuohjeena

Tässä alaluvussa luon lyhyen yleistasoisen katsauksen metafiktion rooliin fiktiivisen kertomuksen lukuohjeena ja tarkastelen lähemmin niitä keinoja, joilla Careyn ja Willinghamin sarjakuivissa käytetään metafiktiivisiä keinoja tähän tarkoitukseen. Itsetietoisien ilmaisun tarjoamia lukuohjeita on näissä teoksissa monenlaisia, ja olen myös käsitellyt niitä jo aiemmin tässä työssä pastissisen ja genresidonnaisen ilmaisun sekä fiktion ja todellisuuden suhdetta kohdeteoksissani käsittelevien fabuloitujen metanarratiivien yhteydessä. Keskityn nyt näihin samoihin tekstin piirteisiin fiktiivisen todellisuuden lähestyttäväksi tekemisen näkökulmasta, ja erityisesti kiinnitän huomiota siihen, miten fiktiivisen teoksen itsetietoisuus etualaistuu. Kuten luvussa 4.3 esitin, maailman muotoutuminen tarinankerronnan kautta on molempien kohdeteosteni kosmologian lähtökohta niissä esitetyn metanarratiivin mukaan – tästä syystä myös teosten tapa tuoda esiin omaa fiktiivisyyttään ja lukijan roolin korostuminen maailman kuvittelussa on olennaista kyseisten maailmojen hahmottamisen ja myös niihin eläytymisen kannalta.

Samuli Hägg toteaa väitöskirjassaan, että klassisen narratologian lähtökohta on aina ollut se, että tekstit itsessään sisältävät aina välineet omaan tulkintaansa – ne siis tarjoavat lukijalle ohjeet siihen, miten niitä tulisi lukea (Hägg 2005, 61). Tällainen oletushan onkin perinteisessä tekstilähtöisessä tutkimuksessa välttämätöntä tehdä, koska muuten ei voitaisi ottaa lähtökohdaksi, että tekstiä voi analysoida ja tulkita pelkästään itsenäisenä teoksena, ilman kulttuurista kontekstia tai esimerkiksi kirjailijan biografiaan tai muistiinpanoihin liittyviä vihjeitä. Kognitiivisesti orientoituneessa kirjallisuudentutkimuksessa puolestaan on pyritty selvittämään, miten tällaiset tekstuaaliset vihjeet johtavat tietynlaisiin tulkintoihin vuorovaikutuksessa lukijan tietoisuuden kanssa (ks. esim. Mäkelä 2011, 25). Luvussa 3.1 esittelemäni populaarikulttuurisen muistin teoria on yksi esimerkki tällaisesta lähestymistavasta: yleisön kollektiiviseen muistiin painuneet konventiot ja kuvastot toimivat odotuksia ja tulkintoja ohjaavina elementteinä, joita toistamalla teos luo assosiaatioita tiettyihin fiktion genreihin. Tällöin genrefiktion hienovaraisena lukuohjeena toimii eri teoksissa samankaltaisena toistuvan kuvaston ja trooppien käyttö, joka ohjaa lukemaan tekstiä tietyn genren edustajana ja odottamaan tarinalta kyseiselle genrelle ominaista toimintalogiikkaa ja tarinan kaarta. Samaten pastissisen materiaalin hyödyntäminen tarinankerronnassa ohjaa lukemaan tällaista tekstiä kiinteässä suhteessa imitoituun teokseen – näin esimerkiksi mielikuva *Tommy Taylor* -kirjasarjan tarinoista täydentyy *Harry Potter* -kirjojen tarinoiden ja niiden esittämän velhomaailman kautta. Tällaiset lukuohjeet eivät tietenkään ole lähtöisin puhtaasti mistään tekstistä itsestään, vaan johtavat merkitysten muodostamiseen tarjoamalla kontekstiksi tiettyjä varhaisempia teoksia tai tarinankerronnan traditioita.

Genrekonventioiden käyttö ja tunnistettavien pastissien luominen ovat esimerkkejä fiktion itsetietoisuudesta, joka on ikään kuin sisäänrakennettuna läsnä näissä keinoissa itsessään. Ilmeisen tarkoituksellisen toisen teoksen tai fiktion tyyllilajin imitaation havaitseminen on tarinan itsensä keinotekoisuuden havaitsemista – samoin kuin minkä tahansa sellaisen tekstuaalisen keinon tunnistaminen, joka on ominainen nimenomaan fiktiolle ja tarinankerronnalle. Kuten Mika Hallila on todennut, kirjalliset konventiot, kuten vaikkapa juuri tässäkin tutkimuksessa käsitellyt genresidonnaiset keinot, ovat itsessään metafiktiivisiä elementtejä (Hallila 2006, 103). Niissä näkyvät selvästi paitsi tarinoiden kerronnan konventionaaliset muodot, myös näiden muotojen pohjautuminen laajempiin tarinankerronnan traditioihin. Tarinankerronnalle ominaisten tekstuaalisten keinojen tunnistaminen johtaa lukijan suhtautumaan tekstiin nimenomaan fiktiivisenä, konstruoituna taideteoksena, ja lukemaan sitä tietyistä genreen ja fiktion pelisääntöihin liittyvistä odotuksista käsin. Tällainen tekstuaalisten keinojen sisäänrakennettu metafiktiivisyys on lukuohje, joka ohjaa lukemaan fiktiota nimenomaan fiktiona – se on siis itse asiassa ominaista kaikelle fiktiolle, ei vain kohdeteosteni kaltaiselle outoja maailmoja luovalle ja läpikotaisin intertekstuaaliselle sellaiselle. Tekstuaalisten keinojen tunnistaminen fiktiivisten tarinoiden konventioiksi johtaa kuitenkin vain teoksen tunnistamiseen fiktioksi, ei kyseisen teoksen fiktiivisyyden erityiseen etualaistumiseen. Lukuohjeina ne ovat totunnaisuudessaan hienovaraisia ja huomaamattomia, eivätkä ne esimerkiksi riko lukijan immersiota (ks. myös Roine 2013, 34) – tällaiset metafiktiiviset lukuohjeet toimivat nähdäkseni enemmän kertomukseen eläytymisen apuna kuin sen analyttisemmän, ulkokohtaisen tarkastelun aktivoijina.

Nähdäkseni kirjallisiin konventioihin, juonielementteihin ja trooppeihin sisäänrakennettu metafiktiivisyys on olennainen syy siihen, että kaunokirjallista tarinankerrontaa lähestytään fiktiivisenä konstruktiona, ja täten erilaisista lähtökohdista kuin todellisuutta. Myös Linda Hutcheon on teoksessaan *Narcissistic Narrative* todennut, että tällainen ”pakkomielle itseensä”, omiin kerronnallisiin keinoihinsa, on fiktion ”luonnollinen tila” (Hutcheon 1986, 18) – kaikki fiktio on näin sisäsyntyisesti itsereflektiivistä mutta ei, kuten Hutcheon huomauttaa, välttämättä itsetietoista (mt. 7). Hän esittää näkemyksensä myös, että fiktion keinojen sisäänrakennettu metafiktiivisyys on erityisen kohosteista fantasiafiktion kaltaisissa tyyllilajeissa, joissa kertomuksen kuvaama maailma on ilmiselvästi mielikuituksen tuotetta (mt. 76) – ja näin sopii ajatella myös kohdeteosteni maailmojen ristiriitaisista tiloista, jotka loogisessa mahdottomuudessaan ovat ilmiselvän keinotekoisia. Kerronnan konventioiden ilmeinen tunnistettavuus fiktiolle ominaisiksi elementeiksi ei kuitenkaan itsessään erityisesti korosta näitä konventioita hyödyntävän yksittäisen teoksen luonnetta mielikuituksen tuotteena. Teoksen olemuksen taiteellisena artefaktina tiedostaminen ei tällöin ole järin olennaista kyseisen teoksen

tulkinnan tai vaikkapa sen esittämään tarinaan eläytymisen kannalta. Careyn ja Willinghamin sarjakuvien kaltaisissa teoksissa etualaistetaan varta vasten juuri näiden teosten ja niiden esittämien tarinamaailmojen olemus keinotekoisina konstruktioina, ja tämä itsetietoinen fiktiivisyys on esimerkiksi tarinamaailmojen ontologisen perustan hahmottamisen kannalta keskeistä. Se on olennainen osa näissä teoksissa ilmenevää tarinankerronnan metanarratiivia, jota käsittelin luvussa 4.3 ja johon palaan vielä seuraavassa alaluvussa.

*Fables*- ja *The Unwritten* -teosten tapauksessa onkin tarpeellista kiinnittää huomiota edellä kuvatun konventioihin sisäänrakennetun metafiktioin lisäksi toiseen metafiktioin tasoon: siihen, miten teoksissa käytetyt metafiktiiviset lukuohjeet luovat vaikutelmaa nimenomaan itsensä taiteellisena konstruktiona tiedostavasta teoksesta. Yksi tällainen keino on ilman muuta tämän luvun aloittavassa lainauksessakin ilmenevä fiktiivisyyden suora reflektio: Tom Taylor katsoo ulos sarjakuvan sivulta ja puhuttelee suoraan lukijaa, muistuttaa tätä omasta fiktiivisyydestään. Samaten koko teoksen luonnetta sarjakuvana korostaa luvussa 4.2 kuvaamani kohta, jossa Tom joutuu *Moby Dick* -maailmaan: tässä kohtauksessa maailma Tomin ympärillä muuttuu kaksiulotteisen piirroksen kaltaiseksi ja saa reunat – kuin todellisuus itse hänen ympärillään paljastaisi itsensä pelkäksi piirroksiksi sarjakuva-albumin sivulla (U4, 2, 8, ks. kuvaliite 5). *Fables*-teoksessa puolestaan edustavana esimerkkinä teoksen suorasta kommentoinnista fiktiona nostettakoon esille koko teoksen ensimmäiset sanat: ”Once upon a time. In a fictional land called New York City.” (F1, 5.) ”Once upon a time” on ilman muuta genresidonnainen lukuohje, joka merkitsee seuraavan kertomuksen suhteutuvan jollakin tapaa sadunkerronnan tapoihin ja perinteisiin. Samalla kuitenkin se, ja erityisesti sitä seuraava teoksessa esitetyn New York Cityn esitleminen fiktiivisenä paikkana, asettaa alusta asti lukemisen lähtökohdaksi kertomuksen fiktiivisyyden, ja siten sen rakennetun luonteen.

Tällaisissa kohtauksissa käytetty metafiktio tarjoaa toisenlaisen lukuohjeen kuin edellä mainitut genrekonventiot ja pastissiset keinot: se ei pelkästään tee teoksesta tunnistettavaa fiktioksi ja tietynlaiseksi kertomukseksi, vaan korostaa erityisesti juuri kyseisen teoksen luonnetta taiteellisena konstruktiona. Tällainen metafiktiivinen lukuohje ilmaisee kertomuksen ilmiselvän fiktiivisyyden lisäksi sen, että tämän fiktiivisyyden tunnistaminen on kertomuksen tulkinnan ja sen kautta konstruoituvan tarinamaailman hahmottamisen kannalta olennaista. Lukijaa muistutetaan omasta asemastaan tarinamaailman ulkopuolisena analyttisenä tarkkailijana, koska tämän position tiedostaminen on tarinamaailman rakentumisen kannalta tärkeää. Se on merkki siitä, että kyseinen teos käsittelee jollain tasolla tarinankerrontaa sinänsä ja problematisoi fiktiivisen maailman asemaa lukijan tarkkailun kohteena – tällainen lukuohje ohjaa tarkastelemaan teosta kokonaisuutena tarinankerronnan tematiikan näkökulmasta ja kiinnittämään huomiota siihen, miten niissä kuvataan

tarinoiden ja todellisuuden suhdetta (vrt. Hutcheon 1986, 80). Kohdeteosteni kaltaisen itsereflektiivisen genrefiktion tapauksessa teosten ja niissä esitettyjen maailmojen aktiivinen tiedostaminen mielikuvituksen tuotteiksi tarjoaa myös pohjan seuraavaksi esittämälleni metafiktion tasolle, joka asettaa lukijan osaksi tarinamaailman kuvittelijan roolin.

Tämä kolmas taso, jolla metafiktio lukuohjeena Careyn ja Willinghamin teoksissa näyttyy, on metakerronta, kerronnan keinojen itsensä reflektio (ks. Neumann & Nünning 2012, 2). Se on yleinen ja hienovarainen tapa ohjata lukijaa, etenkin kun tämä genrekonventioiden ja pastissien kommentointi tapahtuu tyypillisesti henkilöhahmojen taholta ja osoitetaan muille henkilöhahmoille. Näin esimerkiksi *Boy Bluen* huomio ylellisen kerrostalohuoneiston ryöstöstä *caper*-elokuvan tyyllisenä juonena ei sinällään tunnu lukijalle suunnatulta, eikä myöskään kovin erikoiselta kommentilta – onhan oikein luontevaa, että *Bluen* kaltainen sarjakuvien ja elokuvien ystävä loisi omassa mielessään tällaisen yhteyden oman elämänsä ja hyvin tuntemansa lajityypin välille ja pitäisi sitä huvittavana yhteensattumana (ks. myös Kukkonen 2010, 215). Samoin *The Unwritten* -teoksen antagonistin Pullmanin ei teoksen kauhufiktiota jäljittelevän tarinakaaren konventionaalisuutta kommentoidessaan sinänsä korosta Careyn sarjakuvaa fiktiivisenä teoksena – hän vain nauttii järjestämänsä verilöylyn tarinallisuudesta, sen perinteikkäästä yhteydestä itselleen läheiseen väkivaltaisten ja pelottavien kertomusten traditioon.

Teoksen kokonaisuuden itsetietoisuus fiktiivisenä konstruktiona saattaa genretietoisien henkilöhahmojen sinänsä viattoman oloisen trooppien reflektoinnin uuteen valoon: kun lukija asettuu tarinamaailmaan nähden ulkopuolisen analysoijan ja tarkkailijan rooliin, tarinan noudattelemien genrekonventioiden kommentointi hahmojen taholta kiinnittää huomion myös kyseisten konventioiden luonteeseen kertomuksen rakennuskomponentteina. Niiden rooli tarinankerronnan elementteinä siis korostuu, ja lukijan huomio kohdistuu näin konventioiden toimintaan hienovaraisina lukuohjeina ja siihen populaarikulttuurisen muistin pohjalta syntyvään genremielikuvaan, josta käsin hän merkityksellistää lukemaansa. Tällaisen metafiktiivisen lukuohjeen pohjalta lukija ei siis tule tietoiseksi pelkästään itsestään fiktiivistä maailmaa ulkoa käsin tarkkailevana lukijana, vaan myös omasta tavastaan kuvitella ja luoda merkityksiä maailmaa rakentavana tekijänä. Lukija osallistuu näin kertomuksen pohjalta konstruoituvan tarinamaailman luomiseen *aktiivisen kuvittelijan* roolista käsin, jolloin tarinamaailman merkitykset ovat eksplisiittisesti lähtöisin lukijan tajunnasta ja kulttuurisesta tietoisuudesta.

Genreyhteyksien reflektoinnin ohella toinen olennainen keino, jolla Careyn ja Willinghamin sarjakuvissa luodaan lukijan roolia kuvittelijana korostavaa metafiktiota, on luvussa 2.2 käsittelemäni pastissisten elementtien reflektio intertekstuaalisina viittauksina – esimerkiksi *Moby Dick* ja *Our Mutual Friend* -maailmojen reflektointi kaunokirjallisten teosten maailmoina,

jotka ovat fiktiivisiä mielikuvitusmaailmoja paitsi *The Unwritten* -teoksen primäärin maailman, myös teoksen kollaasimaailman ulkopuolelta teosta tarkastelevan lukijan näkökulmasta. Tämäkin kaunokirjallisten yhteyksien reflektio tapahtuu tyypillisesti henkilöhahmojen taholta, ja kuten genrekonventioiden kommentointi, myös se on näennäisesti tarinamaailman sisälle sulkeutuvaa itsereflektiota – sarjakuvan henkilöhahmo kommentoi vain fiktiivisenä teoksena yhtä tarinan sisäiskertomusta. Kuten pastissien tunnistettavuutta ja reflektiota käsittelevässä luvussa 2.2 totesin, pastissisten elementtien reflektion tarkoitus on tuoda näkyviin sellaiset kollaasin rakennuselementit, joiden intertekstuaalisuus olisi muuten vaarassa mennä lukijalta ohi – siis toimia tunnistettavien genre-elementtien tapaan lukuohjeena, joka helpottaa tarinamaailman hahmottamista ja kertomuksen seuraamista. Tämän lisäksi ne toimivat kuitenkin myös lukuohjeina maailman kuvittelijan roolin ottavalle lukijalle korostaessaan sitä, miten tarinamaailman kokonaisuus muodostuu leikkaamalla ja liimaamalla kootuista elementeistä.

Myös eri genrevaikutelmien luomia sääntöjärjestelmiä keskenään rinnastava ja sekoittava slipstream on metafiktiivinen keino, joka painottaa kollaasimaailman luonnetta useista lähteistä ammentavana kokonaisuutena. Tällöin eri genrejä edustavat konventiot asettuvat suoraan suhteeseen keskenään, mikä voimistaa kontrasteja imitoitujen teosten ja eri genrefiktion perinteistä poimittujen trooppien välillä. Kun populaarikulttuuriseen muistiin pohjaava tulkintakonteksti vaihtelee ja mukautuu eri lähteistä elementtejä lainailevan tarinan mukana, tämän kontekstin intuitiivisuus heikkenee. Odottamattomasti eri genrejen elementtejä toisiinsa yhdistävässä tarinankerronnassa, kuten *Homelands*-tarinakaaren kaltaisessa seikkailufantasiaa, satuja ja *swashbucler*-kertomusta yhdistävässä genrehybridissä, eri genreassosiaatioiden tulkintaan mukanaan tuomat odotukset ovat ristiriidassa keskenään (ks. Semenenko 2004, 143). Nämä genresidonnaiset tulkintakontekstit vaikuttavat luennassa normaalisti melko tiedostamattomasti, mutta niiden törmäyttäminen yhteen paljastaa kunkin genren luonteen tarinankerronnan traditiona sekä korostaa genresidonnaisia kerronnan konventioita fiktiiville tarinoille ominaisina keinoina, joiden merkitys syntyy lukijan niihin liittämiensä assosiaatioiden kautta suhteessa aiempaan tarinankerronnan perinteeseen. Näin kiinnittyy huomio jälleen lukijan asemaan merkityksenantajana ja tarinamaailman aktiivisena kuvittelijana.

Kaiken kaikkiaan *Fables*- ja *The Unwritten* -teoksissa käytetyt metafiktiiviset keinot tarjoavat siis nähdäkseni kolmentasoisia lukuohjeita – nämä tasot eivät ole niinkään hierarkkisessa suhteessa keskenään kuin yhteen kietoutuneita ja toisiaan täydentäviä. Yhdessä ne luovat vaikutelmaa lukijan itse kuvittelemasta maailmasta, ja konventioihin kätkeytyt ja eksplisiittiset tekstuaaliset vihjeet ja selitykset asettuvat auttamaan tässä kuvitteluprosessissa. Eritasoiset lukuohjeet liittyvät lukijan eri rooleihin maailman koostamisessa. Ensimmäinen näistä tasoista, (1)

kaunokirjallisiin keinoihin sisäänrakennettu metafiktio, on *eläytyvään ja osallistuvaan* lukemiseen ohjaava keino, joka auttaa suuntaamaan tarinoiden kohdistuvia odotuksia ja hahmottamaan niiden pohjalta maailmaa kulloinkin määrittäviä lainalaisuuksia. Toisella tasolla on (2) teosta itseään kirjallisena konstruktiona kommentoiva metafiktio, joka ohjaa lukijaa tarkkailemaan tarinamaailmaa yhtenä kokonaisuutena ulkoa käsin ja kiinnittämään erityistä huomiota siihen, millaisena tarinamaailman ontologia ja erityisesti fiktion ja todellisuuden suhde siinä esitetään. Se siis ohjaa lukijaa ottamaan suhteessa kertomukseen *arvioivan ja tarkkailevan* roolin. Kolmannen tason lukuohjeet puolestaan kommentoivat (3) fiktiivisen maailman tapaa rakentua erilaisista tarinallisista ja kerronnan perinteistä kumpuavista elementeistä, joille lukija antaa merkityksiä suhteessa näihin perinteisiin. Näin ne ohjaavat lukijaa tarkastelemaan tarinamaailmaa *rakentavasta ja kuvittelevasta* näkökulmasta, tietoisena omasta roolistaan tarinamaailman luomisessa.

Eritasoiset lukuohjeet tarjoavat siis lukijalle kolme erilaista positiota suhteessa teoksessa esitettyyn tarinamaailmaan: osallistuvan, tarkkailevan ja kuvittelevan. Nämä kolme lukijan roolia eivät ole keskenään vaihtoehtoisia, vaan niiden yhteispelin pohjalta muodostuu mielikuva kollaasimaailman ontologiasta. Tarkkaileva rooli on välttämätön sen kannalta, että lukija kiinnittää tulkinnassaan huomiota tarinan rakennuskomponentteihin juuri rakennuskomponentteina ja omaksuu näin kuvittelijan, merkityksenantajan, roolin. Eläytyvä lukeminen puolestaan on edellytys sille, että tämän kuvittelun pohjalta syntyy mielekäs ja koherentti mielikuva fiktiivisestä todellisuudesta (ks. myös Roine 2013, 31). Esimerkiksi *The Unwritten* -teoksen Villa Diodatin verilöylyä kuvaavassa tarinakaassa kauhugenren konventioiden reflektio ohjaa lukijaa tiedostamaan tulkintansa taustalla vaikuttavan tekstuaalisen tradition, mutta linkkinä tuon tradition ja siihen viittaavan kertomuksen välillä toimii eläytyminen juuri käsillä olevaan kauhukertomukseen. Kertomuksen mukaan tempautumiseen liittyvä emotionaalinen osallisuus on olennainen osa genrevaikutelman kokemusta siinä missä kauhukertomusten tradition tiedostaminenkin – ilman eläytymistä tarinaan ja genren lukuohjeiden seuraamista sen tekstuaaliset keinot ovat pelkkiä irrallisia rakennuspalikoita.

Olen nyt käynyt läpi niitä eksplisiittisiä ja helposti havaittavia ohjeistuksia, joiden avulla *Fables* ja *The Unwritten* tekevät monimutkaisia tarinamaailmojaan lukijalle helposti konstruoitaviksi. Monitasoisen metafiktion avulla ne kutsuvat lukijan osallistumaan maailman luomiseen: tarinan eläytyvä seuraaminen näyttäytyy samalla maailman aktiivisena kuvittelemisena. Seuraavassa alaluvussa tarkastelen kohdeteosteni tapaa käsitellä tarinankerrontaa ja lukijuutta sekä lukijan suhdetta teoksen esittämään maailmaan. Tämän eksplisiittisen lukijuuden tarkastelun sekä kerrotun maailman tematiikan avulla Careyn ja Willinghamin sarjakuvat edelleen vahvistavat mielikuvaa lukijan kuvittelun maailmoja luovasta voimasta.

## 5.2. Kuvitteleva lukija ja kerrotun maailman tematiikka

Tämän työn luvussa 4.3 kuvailin Careyn ja Willinghamin teoksissa maailmanselityksen virkaa toimittavia metanarratiiveja. Nämä metanarratiivit ovat, kuten tuossa luvussa totesin, fabuloituja, siis tarkoituksella keinotekoisina kertomuksina esitettyjä, ja kerrontaa käsitteleviä, eli ne kommentoivat fiktion ja todellisuuden suhdetta. Julkilausutulla metanarratiivilla tehdään lukijalle selväksi *Fables*- ja *The Unwritten* -teosten tarinamaailmojen ontologinen peruserä: nämä maailmat muodostuvat kirjaimellisesti niistä kerrotuista tarinoista, eli niiden toimintalogiikan mukaan tarinoilla ja ihmisten kuvittelulla on voima muokata todellisuutta ja luoda kokonaisia uusia rinnakkaismaailmoja. Tällaisessa maailmassa myös kerrontaa käsittelevä metanarratiivi itsessään näyttää nimenomaan tarinamaailman sisäisenä maailmanselityksenä, fabuloituna kertomuksena, joka ei esitä totuusväittämiä fiktiivisen maailman ulkopuolisesta todellisuudesta – mutta toisaalta juuri tällainen tarinoiden kertominen maailmasta esitetään tapana tuottaa todellisuutta. Maailman ilmeinen ja peittelemätön keinotekoisuus näyttää olennaisena osana ihmisen tapaa kokea maailma: se on joka tapauksessa kuvittelun tuotos, oli kyse fiktiosta tai todellisuudesta.

Vaikutelmaa kuvittelun ja tarinankerronnan tuloksena syntyvästä maailmasta luodaan Careyn ja Willinghamin sarjakuvissa monin keinoin – joitakin niistä käsitelin edellisessä alaluvussa. Kaiken kaikkiaan teosten jatkuvasti hyödyntämä itsereflektio, genrekonventioiden noudattelu ja eri lähteistä koottuja palasia yhdistelevä multiversumin kollaasirakenne ovat kaikki tekijöitä, jotka luovat vaikutelmaa nimenomaan kerrotusta maailmasta: siis maailmasta, joka toimii tarinoiden logiikan mukaan koska on itse tarinankerronnan tuote. Metaleptiset loikat fiktiivisiin tarinoihin ja henkilöhahmojen reaktiot näihin loikkiin etualaistavat toden ja fiktion suhdetta keskeisenä temaattisena kysymyksenä. Tämän kaiken lisäksi maailmojen rakentumista ja toimintalogiikkaa tuodaan myös eksplisiittisesti esille, tyypillisesti siten, että asioista paremmin perillä oleva henkilöhahmo selittää tapahtumien pyörteeseen ummikkona joutuneelle hahmolle mistä on kysymys. Eräs esimerkki tällaisesta suoraan esitetystä maailmanselityksestä on luvun 4 alussa lainaamani katkelma *The Unwritten* -teoksesta. Kyseisessä kohtauksessa Frankensteinin hirviö ottaa eräänlaisen mentorin roolin ja kertoo Tom Taylorille, miten multiversumin eri maailmat linkittyvät toisiinsa: ”[Wilson Taylor] believed that stories touch the world in specific places. But also that stories touch each other – that there are places where they meet.” (U4, 4, 8.)

Vieraita, todellisuudesta irrallisia ja omalakisista maailmoja luovassa fantasiafiktiossa kuvatuunlainen tapa selittää maailman toimintaa on hyvin perinteinen: tarinamaailma on päähenkilölle yhtä lailla vieras kuin lukijallekin, joten samalla kun päähenkilö tutustuu maailmaan ympärillään ja oppii sen säännöt, usein jonkinlaiselta oppaalta tai mentorilta, maailman olemus



tulee selitetyksi myös lukijalle (ks. Mendlesohn 2008, 7).<sup>55</sup> Henkilöhahmon käyttö ikään kuin lukijan seurattavana oppaana tarinan tulkinnassa ja sen maailman hahmottamisessa ei kuitenkaan ole pelkästään fantasiafiktiolle perinteinen keino. Hägg käsittelee väitöskirjassaan omaa tarinaansa merkityksellistäviä henkilöhahmoja (*interpretant*), joiden tapa tulkita omaa tarinaansa heijastuu lukijan tapaan tulkita kertomusta kokonaisuutena: henkilöhahmon tulkinta tarinasta edustaa metaforisella tasolla lukijan lähestymistapaa itse fiktiiviseen teokseen (Hägg 2005, 64).<sup>56</sup> Näin henkilöhahmon tapa hahmottaa fiktiivistä todellisuutta toimii myös lukijalle eräänlaisena mallina siitä, miten tarinamaailman merkityksiä muodostetaan. Tällaisia lukijan kokemusta heijastavia henkilöhahmon kokemuksia olen sivunnut tässä tutkimuksessa aikaisemminkin: luvussa 3.4 tarkastelin genretietoisia henkilöhahmoja, jotka suhtautuvat omiin seikkailuihinsa ikään kuin fiktiivisinä kertomuksina, ja luvussa 4.2 käsitelin metaleptisten siirtymien luonnottomuutta reflektioivia kokijahahmoja. Henkilöhahmojen taholta tapahtuva metalepsisten, genrekonventioiden ja intertekstuaalisten suhteiden reflektio on teoksen tapa analysoida itseään – ja asettaa näin tarinankerrontaa käsittelevä metanarratiivi myös lukijan maailmasta tekeviä tulkintoja suuntaavaksi ohjenuoraksi. Willinghamin ja Careyn sarjakuvissa henkilöhahmojen kokemuksessa maailmasta korostuvat todellisuuden ja fiktion rajojen häilyvyys ja tarinoiden valta vaikuttaa todellisuuteen.

Kuten luvussa 4.3 totesin, *Fables* ja *The Unwritten* eivät kuitenkaan millään tavalla anna ymmärtää, että niiden kuvaama fiktiivinen maailma olisi suodattanut henkilöhahmon kokevan tajunnan kautta. Sen sijaan fantasiafiktiolle ominainen tapahtumien ja tilojen tulkinta konkreettisiksi elementeiksi luo vaikutelmaa monimaailmaisesta tilasta, jossa pastissiset tarinoiden maailmat ovat fyysisiä paikkoja ja niiden ja teosten primäärien maailmojen väliset siirtymät konkreettista liikettä. Yhdistettynä henkilöhahmojen kautta ilmaistuun kokemukseen näistä siirtymistä ja pastissimaailmoiniin matkustamisesta – koettavissa olevassa mutta epätodeksi mielletyssä maailmassa seikkailemisesta – tämä multiversumin lukuisten pastissisten maailmojen konkretisointi fyysisiksi tiloiksi konkretisoi samalla metaforan lukemisesta vieraisiin maailmoiniin matkustamisena. Nostin tämän kohdeteosteni maailmojen konstruoinnin kannalta olennaisen metaforan esiin luvun 4 päätteeksi, ja seuraavaksi käsitelän sitä tarkemmin. Kohdeteosteni tapa

---

<sup>55</sup> Farah Mendlesohnin mukaan tällainen maailman toiminnan suora selostaminen on taipuvaista lukijan aliarviointiin ja siten myös tyypillisintä lasten- ja nuortenfantasiassa (Mendlesohn 2008, 1). Kyseisestä troopista onkin varmasti löydettävissä hyväkokoinen joukko esimerkkejä huonoista toteutuksista, joissa esimerkiksi opastettavana oleva päähenkilö vaikuttaa luvattoman hidasjärkiseltä tai teksti ottaa muutoin saarnaavan sävyn. Se on kuitenkin mahdollista toteuttaa myös hienovaraisesti ja sovitaa luontevasti tarinaan.

<sup>56</sup> Hägg korostaa, että hänen tutkimassaan romaanissa, Thomas Pynchonin teoksessa *Gravity's Rainbow*, henkilöhahmojen tulkinnat tarinasta osoittautuvat virheellisiksi ja johtavat lukijaa harhaan – hän kutsuu teosta tekodidaktiseksi romaaniksi (Hägg 2006, 65). Sen sijaan omista kohdeteoksissani henkilöhahmojen tulkintojen antamat lukuohjeet ovat nähdäkseni luotettavia, ja niiden tehtävä on opastaa lukijaa tämän navigoidessa moniulotteisessa kollaasimaailmassa, ei suinkaan hämätä lisää.

käsitellä lukijuutta konkretisoidun metaforan avulla on keskeinen lukuohje maailmaa aktiivisesti kuvittelevan lukustrategian soveltamiseen: se tarjoaa evästystä siihen, miten lukija suhteutuu intertekstuaaliseen kollaasimaailmaan nimenomaan fiktiivisen teoksen lukijana.

Yhtenä edustavana esimerkkinä konkretisoidusta lukemismetaforasta – lukemisesta vieraisa maailmoissa matkustamisena – analysoin tässä työssä jo aiemmin käsiteltyä Tom Taylorin matkaa *Moby Dick* -romaanin maailmassa. Tomin näkökulmasta käsin kyseinen pastissimaailma on fiktiivisen kertomuksen maailma: hän siis suhtautuu siihen ei-todellisena paikkana ja romaanin tarinaan mielikuvituksen tuotteena, kyseisessä maailmassa kohtaamiinsa hahmoihin romaanihenkilöinä. Hän ilmaisee ulkopuolisen näkökulmansa romaanin tarinaan ja maailmaan kommentoimalla tapahtumia tietoisena siitä, miten Melvillen romaani päättyy: ”Christ knows, I wouldn’t want to sail on this ship, given what happens to her by the end of the book” (U4, 2, 23). Tom siis mieltää koko fiktiivisen maailman yhden kertomuksen tapahtumapaikaksi – ja tämän kertomuksen valmiiksi kirjoitetuksi ja näin ollen ennalta määräytyksi tapahtumasarjaksi, jota ei käy muuttaminen. Keskustellessaan Ishmaelin kanssa hän niin ikään suhtautuu värikkääseen merelliseen maailmaan ympärillään paikkana, joka ei ole oikeasti olemassa: ”Okay, Ishmael, it’s a world. But trust me, it’s not the real world. Crazy as this may sound, it’s all imagination.” (U4, 3, 3.) Kaiken kaikkiaan Tom Taylor lähestyy *Moby Dick* -maailmaa ulkopuolisesta näkökulmasta, toisin sanoen lukijan roolista käsin – tässä tapauksessa jopa sellaisen lukijan, joka tuntee romaanin tarinan ennalta.

On kuitenkin huomattavaa, että vaikka Tom ei uskokaan pastissimaailman ympärillään olevan todellinen paikka, niin fyysinen tila kuin se onkin, tämä tietoisuus ei suinkaan estä häntä elämästä mukana romaanin tarinassa. Päinvastoin, hän eläytyy tarinan tarjoamaan rooliin yhtenä Pequodilla seilaavista merimiehistä niin voimakkaasti, että alkaa unohtaa ulkopuolisuutensa ja jopa todellisen henkilöllisyytensä:

Perhaps there was an elementary force, like gravity or magnetism. A force that compelled the visitors to a fiction into a blind obedience to its words and structures. If that were so, then sooner or later the same process would claim him. His mind would cease to be his own and he would be Bulkington – fated to die when Ahab met his white whale for the last time. A part of him wondered how that surrender would feel. And whether anything of moment would be lost when Tom Taylor ceased to exist. (U4, 3, 18.)

Tomin ottaessa Bulkingtonin nimen ja roolin omakseen osana laivan miehistöä hän antautuu pastissisen kertomuksen vietäväksi ja alkaa tarkastella tarinan maailmaa sen sisältä käsin. Tekstilaatikoissa tapahtumia selostava, romaanikerrontaa jäljittelevä kertojaääni (joka ei ole Tomin tajunnasta lähtöisin mutta jolla on pääsy tämän tajuntaan) kommentoi tätä muutosta hänen tietoisuudessaan tavalla, joka samalla luo yhteyden mielikuviin kertomuksiin eläytymisestä

laajemminkin.<sup>57</sup> Kertojan kuvaama tietoisuuden tila liikuttaessa fiktiivisessä maailmassa on sukua ajatukselle kirjallisesta eskapismista: lukija voi eläytyessään kertomukseen jättää syrjään tietoisuuden siitä, ettei kuulu tuohon maailmaan.

Konkretisoidun metaforan avulla *The Unwritten* käsittelee fiktiivisten kertomusten lukemista seikkailukertomuksen kautta. Yhtäältä *Leviathan*-tarinakaassa on kyse Tomin mielikuvituksellisista seikkailuista vieraisissa maailmoissa, toisaalta hänen kokemuksessaan näistä seikkailuista korostuu lukijan näkökulma ja eläytyminen fiktiivisiin maailmoihin. Kuten muissakin kohdeteosteni konkretisoimissa metaforissa, myös tässä konkreettinen ja metaforinen taso ovat samanaikaisesti läsnä ilman, että kumpikaan nousisi hallitsevaksi – sen sijaan konkreettinen ja helposti seurattava seikkailukertomuksen taso ja metafiktiivinen lukemismetaphoran taso tarjoavat lukijalle kaksi positiota suhteessa kertomukseen, eläytyvän ja analyttisen (vrt. Roine 2013, 32–33). Tom Taylorin kokemus pastissisesta tarinamaailmasta on myös tällä tavalla kaksipuolinen: hän on fiktiivisen maailman ulkopuolinen tarkkailija, joka kuitenkin elää mukana fiktiiviseksi tiedostamansa romaanin tapahtumissa. Henkilöhahmon kokemus tarinamaailmasta näyttäytyy näin samalla tavalla yhtä lailla sisä- ja ulkopuolisena kuin sarjakuvateoksen lukijan kokemus teoksen maailmasta – eivätkä ulkopuolinen analyttinen lukustrategia ja sisäpuolinen eläytyvä lukustrategia näyttäydy keskenään ristiriitaisina sen enempää Tomin metaforisessa kuin lukijan konkreettisessa lukukokemuksessa.

Tom Taylor toimii konkretisoidussa lukemismetaphorassa mallina kuvittelevalle lukustrategialle: hän lähestyy *Moby Dick* -pastissia samanaikaisesti fiktiivisenä kertomuksena, jonka loppu on tiedossa, ja omana seikkailunaan, joka on yhä kesken. Tästä näkökulmasta käsin hän on tietoinen maailman kuvitteellisuudesta, ja hän päättääkin murtautua siitä ulos kaappaamalla romaanin tarinan oman kuvittelevan tietoisuutensa ohjattavaksi. Tämä tarinamaailman siirtyminen Tomin tietoisuuden hallintaan ilmenee sarjakuvassa siten, että tekstilaatikoissa Tomin tajuntaa vapaan epäsuoran esityksen avulla kuvannut kertojaääni vaihtuu Tomin tajunnasta lähtöisin olevaan suoraan esitykseen ensimmäisessä persoonassa: ”The world was like an anvil. His mind was a hammer. He felt the rain – hammering, like – dee dah dee dah dee dah – enough with the ironmongery. I totally get this now.” (*U4*, 3, 22.) Näin tarinassa konkretisoituu Tom Taylorin lukeva tietoisuus maailman kuvittelijana – siitä tulee kirjaimellisesti tarinaa liikuttava voima. Tässä kohtaa tarina kuitenkin pysähtyy ja koko maailma jähmettyy paikalleen: Melvillen romaanin fiktiivinen todellisuus on edelleen fyysinen tila, mutta koska Tomin kuvitteleva tietoisuus kieltäytyy

---

<sup>57</sup> *Moby Dick* -maailmassa seikkailtaessa sarjakuvateos hyödyntää tekstilaatikoissa runsaasti tilaa saavaa kertojaääntä, joka luo vaikutelmaa romaanimaisesta kerronnasta romaanipastissin maailmassa. Tämä romaanikerronnan imitaatio mahdollistaa myös teoksessa muuten harvinaisen henkilöhahmon tajunnan kuvauksen vapaan epäsuoran esityksen avulla, mikä vahvistaa mielikuvaa henkilöhahmon kokemuksesta maailman tulkinnan lähtökohtana.

jatkamasta tarinaa, maailmassa ei liiku enää mikään. Tulkintani mukaan Tom oppiikin näin kantapään kautta, että maailman kuvittelu seuraamatta tarinaa, pelkästään ulkokohtaisesta näkökulmasta, ei ole mahdollista: ”It’s like that thing when you become aware of your own breathing, and you can’t switch it back to automatic” (U4, 4, 3).

Tomin kokemus *Moby Dick* -romaanin maailmassa seikkailemisesta on harvinaisen selkeästi julkilausuttu näkökulma, jonka *The Unwritten* teoksena tarjoaa lukemiseen: kertomuksen tarjoamat konventionaaliset, intertekstuaaliset ja muut tekstuaaliset ja kontekstuaaliset ohjeet tarinan seuraamiseen on tehty noudatettaviksi. Vaikka fiktiivisen teoksen lukija onkin väistämättä tietoinen tarinan ja sen maailman keinotekoisuudesta, maailman eläväksi kuvittelemisen tapahtuu nimenomaan tarinaan eläytymisen kautta. Samankaltaisen, joskin vähemmän selkeästi ilmaistun, näkemyksen fiktion kokemisesta tarjoaa nähdäkseni myös genretietoisien henkilöihahmojen käyttö, jota käsittelin luvussa 3.4. Oman tarinansa konventioista tietoiset henkilöihahmot heijastelevat teoksen sisältä käsin metaforisesti lukijan tietoisuutta näistä samaisista konventioista, ja näin ne edustavat tapoja suhtautua näihin konventioihin. Esimerkiksi Villa Diodatin joukkomurhaepisodissa genretietoinen Pullman eläytyy tyypilliseen kauhukertomukseen ja toimii genrelle ominaisten lainalaisuuksien puitteissa, samoin kuin hänen kauhuissaan pakenevat uhrinsa. Sen sijaan postmodernistiseksi kirjailijaksi tunnustautuva Stanley Jardine suhtautuu koko kauhugenreen ironisella etäisyydellä, ja hänen kyvyttömyytensä ottaa konventionaalisia vihjeitä käsillä olevasta tilanteesta vakavasti tekee hänestä äärimmäisen helpon uhrin. Eläytyvä lähestymistapa näyttäytyy siis keinona ymmärtää maailmaa, joka toimii tarinoiden ehdoilla, ja genreihin ja tarinankerronnan keinoihin sidoksissa olevien lukuohjeiden seuraaminen on tarpeellista, jotta tällaisessa alati muuttuvan logiikan ja ristiriitaisen tilallisuuden maailmassa on mahdollista suunnistaa.

Myös *Fables*-teoksessa henkilöihahmojen genretietoisuus heijastelee tarinan sisältä käsin lukijan genretietoisuutta. Boy Blue kokee omassa fantasiaseikkailussaan *Homelands*-tarinakaareissa matkansa miljöönä toimivat satumaailmat samankaltaisesta näkökulmasta, kuin Tom Taylor lähestyy *Moby Dick* -pastissimaailmaa: yhtäältä quest-muotoisen seikkailun päähenkilönä, toisaalta konventionaalisen fantasiakertomuksen metaforisena lukijana. Boy Blue ei kuitenkaan noudata vaikkapa venäläisten satujen maailmassa seikkaillessaan mitään proppilaista venäläisen kansantarinan kaavaa – sen sijaan hän taivuttaa maailman sääntöjä omiin tarkoituseriinsä sopiviksi, jolloin satumaailmaan sijoittuvasta tarinasta tulee sadun sijaan seikkailufantasiakertomus *swashbuckler*-elementeillä. Tulkintani mukaan tässä suhtautumisessa pastissiseen fiktiivisen kertomuksen maailmaan kiteytyvät Careyn ja Willinghamin teosten erilaiset näkökulmat lukemiseen. Siinä missä Tomin kokemus fiktiivisestä maailmasta on tietoinen sen keinotekoisuudesta mutta silti voimakkaasti eläytynyt Melvillen tarinaan, Blue kokee arkipäiväisistä

lainalaisuuksista vapaan satumailman paikaksi, jossa hän voi itse valitsemansa genrelogiikan puitteissa kertoa oman tarinansa. Toisin sanoen Tomin kokemuksessa maailmasta korostuu lukijan näkökulma, kun taas Boy Blue suhtautuu pastissimaailmaan pikemminkin tarinankertojana.

Lukemismetaforan kautta toimivana lukuohjeena Boy Bluen kokemus satumailmasta heijastelee koko *Fables*-teoksen rakentumisen peruseriaatetta: vanhoista kertomuksista poimitaan elementtejä, joista tarinankertoja voi vapaasti rakentaa omia, uusia kokonaisuuksiaan ja kertoa vanhoja tarinoita uudestaan. Kerrotun maailman tematiikka korostaa siis erityisesti tarinoiden luomista maailman ontologisena perustana: ”This is a world of story makers” (*F12*, 135). *The Unwritten* -teoksen tavassa esittää lukemista aktiivisena kuvitteluna korostuu puolestaan fiktiivisten maailmojen kokeminen ennen kaikkea lukemisen kokemuksen kautta, ja nimenomaan lukijoiden kuvittelu esitetään myös maailman rakentumisen lähtökohdaksi: ”The fictional unconscious. The minds of all the millions of people who read my father’s books. Or any books, maybe.” (*U4*, 5, 19.) Jälkimmäisessä teoksessa tematisoitu lukevan mielen näkökulma tarinaan ja sen maailmaan toimii nähdäkseni selkeämmin ohjenuorana juuri Careyn teoksen monimutkaisen maailman kuvitteluun. Kuitenkin molemmissa sarjakuvissa konkretisoitu metafora fiktiivisen maailman kokemisesta ohjaa lukijaa kiinnittämään huomion itseensä tarinamaailman kuvittelijana, ja molemmat teokset tekevät näiden metaforien avulla myös selväksi näkökulmansa todellisuuden ja siitä kerrottujen tarinoiden suhteeseen – sekä lukijan kuvittelun ja kertomuksessa hyödynnettyjen konventioiden samankaltaisiin lähtökohtiin.

Intertekstuaalinen kollaasirakenne, genrepiirteiden yhdistely sekä lainattujen ja imitoitujen elementtien reflektio nostavat esiin Careyn ja Willinghamin teosten aseman osana tarinankerronnan perinnettä. Teosten maailmat rakentuvat lukuisien aiempien kertomusten pohjalle, ja lukija puolestaan hyödyntää omaa kulttuurista tietoisuuttaan näistä aiemmista kertomuksista luodessaan mielikuvaa fiktiivisestä todellisuudesta – kerrotun maailman tematiikka ja konkretisoitu lukemismetafora tekevät näin ollen teoksen ja lukijan samankaltaisen tavan rakentaa tarinamaailmaa näkyväksi (ks. myös Meretoja 2008, 26). Laaja-alaisesti intertekstuaalinen teos häivyttää lukijan ja tarinankertojan näkökulman rajaa korostamalla assosiaatioita muihin tarinoihin maailman tulkintakontekstina: niin kaunokirjallinen teos kuin sen lukijakin hyödyntävät samaa kulttuurista tietoisuutta maailman rakentamisessa ja sen kuvittelussa (ks. myös Hallila 2006, 177; Mäkelä 2011, 360). Fiktiivisten teosten korostaminen maailman konstruoinnin lähtökohtana sekä maailmassa olemisen rinnastaminen kertomuksen lukemiseen ovat lukuohjeita, jotka tekevät näkyväksi fiktiivisen maailman kuvitteluun liittyvän kommunikaatioprosessin teoksen ja lukijan välillä (ks. Doležel 1998, 162). Näin ne ohjaavat tarkastelemaan käsillä olevaa teosta nimenomaan fiktiivisen teoksen lukijana, fiktiivisten kertomusten muodostamaa kulttuurista taustaa vasten – ja

tästä huolimatta kuvittelemaan eheän maailman ja eläytymään kuvittelun ohjenuorana toimivaan tarinaan. Seuraavaksi käsittelen lähemmin maailman sisä- ja ulkopuolisen kuvittelun suhdetta ja suhteutan kuvittelevaa lukutapaa lyhyesti immersion ja metafiktion suhteesta käytyyn teoreettiseen keskusteluun.

### 5.3. Itsetietoisuus ja immersio: maailman kokemisen kaksi puolta

Aiemmin tässä luvussa olen hahmotellut *Fables*- ja *The Unwritten* -teosten kaltaisen itsetietoisien fantasiafiktion tapaa ohjata lukijaa tarkastelemaan tarinamaailmaa samanaikaisesti ulko- ja sisäpuolisesta näkökulmasta – siis hahmottamaan teos kokonaisuudessaan fiktiivisenä konstruktiona mutta samaan aikaan eläytymään tarinaan tunnetasolla. Nämä kaksi näkökulmaa fiktiiviseen teokseen on tavallisesti nähty toisensa poissulkevinä. Esimerkiksi Ryan ja Hallila ovat esittäneet, että metafiktion tuottama lukijan tietoisuus omasta roolistaan merkityksenantajana on ristiriidassa eläytyvän lukutavan ja tarinamaailmaan immersoitumisen kanssa – nämä kaksi lukutapaa eivät heidän mukaansa voi olla samanaikaisia (Ryan 2001, 284; Hallila 2006, 181). Hallilan mukaan fiktion tarkasteluun nimenomaan fiktiona liittyy näkökulman analyttisyys ja kriittisyys, joka estää tunnetason eläytymisen tarinan tapahtumiin ja sen maailman kokemisen ikään kuin sisältä käsin (Hallila 2006, 198). Ryan puolestaan näkee metafiktiivisen kirjallisuuden interaktiivisena taidemuotona, joka vaatii lukijalta nimenomaan tarinamaailman ulkopuolista näkökulmaa merkitysten muodostamiseen (Ryan 2001, 15). Sen sijaan immersio – maailman kokeminen virtuaalisena tilana, joka näennäisesti on riippumaton kertomuksesta – edellyttää hänen mukaansa koherenttia fiktiivistä todellisuutta, johon lukija voi kuvitella itsensä sisälle (mt. 14).

Varsinkin metaleptiset viittaukset, erityisesti siirtymät ontologisesti erillisten tarinan tasojen välillä, on tavattu nähdä fiktiivisen todellisuuden koherenssia hajottavana metafiktiivisenä keinona. Metaleptis kiinnittää huomion tarinan luonteeseen fiktiivisenä kertomuksena ja sen maailman olemukseen kuviteltuna todellisuutena – joko tämän luvun alussa lainatun kohtauksen tapaisessa lukijan puhuttelussa, joka paljastaa teoksen luonteen artefaktina, tai loogisesti mahdottomassa erillisten ontologisen tason välisessä liikkeessä, joka ohjaa tarkastelemaan fiktion ja todellisuuden suhdetta yleisemmin, temaattisena kysymyksenä, siis maailman ulkopuolisen lukijan roolista käsin. Werner Wolf on todennut – linjassa metafiktion ja immersion yhteen sopimattomina näkevän teoreettisen ajattelun kanssa – että metaleptis rikkoo lukijan immersion, ellei sille anneta tarinamaailman sisäisen logiikan puitteissa uskottavaa selitystä, jonka yleisö on valmis hyväksymään (Wolf 2013, 119–120). Hän siis näkee metaleptis tarinan uskottavuutta koettelevana keinona, joka täytyy tavalla tai toisella ”luonnollistaa” jotta se ei korostaisi teoksen

luonnetta keinotekoisena kokonaisuutena. Tällaisina luonnottomuuden vaikutelmaa lieventävinä keinoina Wolf näkee yleisön maailmankuvaan sopivien (pseudo)tieteellisten selitysten tarjoamisen tapahtumille, genresidonnaisen logiikan tuottamisen maailman selitysmalliksi sekä lukijan emotionaalisen osallistamisen, joka hänen mukaansa vie huomion pois analyttisestä, maailman loogisiin mahdottomuuksiin keskittyvästä luennasta (mt. 136; ks. myös Eco 1990, 79). Toisin sanoen metalepsis voi Wolfin mukaan olla ainakin jossain määrin yhteensopiva immersiiivisen lukukokemuksen kanssa, mutta vain mikäli se tavalla tai toisella välttää olemasta metafiktiota. Itse en kuitenkaan ole vakuuttunut siitä, että Wolfin kuvaaman kaltaista ”luonnollistettua” metalepsistä on mielekästä ajatella metalepsiksenä – kuten luvussa 4.2 argumentoin, mielestäni käsitteen ytimessä on nimenomaan ajatus tarinan tasojen välisestä paradoksaalisesta liikkeestä, joka nostaa toden ja fiktion suhteen olennaiseksi kysymykseksi tarinamaailman tulkinnassa. Wolfin näkemyksessä immersioista on muitakin ongelmia, joihin palaan myöhemmin tässä alaluvussa.

Karin Kukkonen näkee Wolfin tapaan metalepsiksen keinona, joka ei vaikuta lukijan immersioon, mikäli se saa tarinamaailman sisäisen selityksen – käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että teoksessa hyödynnettyjen kerronnan keinojen, kuten genrekonventioiden, reflektointi näyttäytyy henkilöhahmojen välisenä vuorovaikutuksena. Hän kutsuu tällaista tarinamaailman sisälle kääntyvää metaleptistä viittausta *piileväksi (covert) metafiktioksi* (Kukkonen 2010, 213).<sup>58</sup> Kuten luvussa 5.1 totesin, suuri osa *Fables*- ja *The Unwritten* -teoksissa esiintyvistä metafiktiosta on tällaista piilevää lajia: esimerkiksi Tom Taylorin näennäisesti lukijalle osoittama huomautus ”I exist in the suspension of your disbelief” (*U4*, 5, 19) kääntyy tarinamaailman sisälle albumin seuraavalla sivulla, kun Tomin puhuttelun kohde paljastuu lukemattomien ihmishahmojen muodostamaksi valaaksi. *Fables*-teoksessa puolestaan genreyhteyksien reflektointi tapahtuu tyypillisesti genretietoisten henkilöhahmojen taholta ja on osoitettu muille henkilöhahmoilla – Kukkonen itse mainitsee esimerkkinä tässäkin työssä muutamaan otteeseen mainitun kohtauksen, jossa Boy Blue kommentoi *The Sharp Operation* -tarinakaaren yhdennäköisyyttä *caper*-elokuvaan mutta osoittaa sanansa muille henkilöhahmoille eikä katso kohti lukijaa (Kukkonen 2010, 215).

---

<sup>58</sup> Erotuksena *avoimesta (overt) metafiktiosta* joka puolestaan hänen mukaansa näyttäytyy ilmiselvästi lukijalle osoitettuna ja siten tarinamaailman rajoja – ja lukijan immersiota – rikkovana. Kukkonen lainaa jaottelun piilevään ja avoimeen metafiktioon Linda Hutcheonilta mutta käyttää käsitteitä eri merkityksessä. Hutcheonille avoin metafiktio tarkoittaa mitä tahansa teoksen fiktiivisyyden suoraa kommentointia tai käsittelyä, jossa tarinamaailma eksplisiittisesti ilmaistaan keinotekoiseksi, kun taas piilevää metafiktiota hänen mukaansa on sellaisten maailmojen luominen, jotka ovat ilmiselvästi keinotekoisia ilman, että sitä tarvitsee erikseen kertoa – esimerkiksi kaikki fantasiafiktio on jo lähtökohtaisesti piilevästi metafiktiivistä (Hutcheon 1986, 32). Hutcheonin käyttämässä merkityksessä näillä kahdella metafiktio tyypillä viitataan siis alaluvun 5.1 alussa käsittelemääni kirjallisten muotojen sisäsyntyiseen metafiktioon sekä sellaiseen metafiktioon, joka keskittyy teoksen omaan luonteeseen kaunokirjallisena konstruktiona. Omiin tarkoituksiini sopivampaa ja hedelmällisempää on kuitenkin käyttää piilevän ja avoimen metafiktio käsitteitä Kukkonen tarjoamassa merkityksessä – maailmallisuuden ja lukijan asemoinnin kannalta hänen tapansa tarkastella asiaa on hyödyllisempi.

Kukkosen mukaan piilevästi metafiktiivinen kommentointi, jota ei ole mielekästä tulkita ensisijaisesti lukijalle osoitetuksi, on tapa tiedostaa teoksen fiktiivisyys ja luonne kerrottuna tarinana, mutta samalla kuitenkin pitää viittaus tiukasti tarinan tasolla sen sijaan, että syntyisi metaleptinen siirtymä tekstin tasolle (vrt. Hutcheon 1986, 23). Toisin sanoen tällainen metafiktio välttää kiinnittämästä lukijan huomiota omaan rooliinsa ulkopuolisena tarkkailijana. Tarinamaailman näkökulmasta piilevä metafiktio siis reflektoi teoksen fiktiivisyyttä, mutta sulkee tämän reflektion tarinamaailman sisälle ja säilyttää näin vaikutelman ontologisesti eheästä maailmasta. Kukkosen näkemys metalepsiksen ja immersion yhteensovittamisesta perustuu siis samaan lähtökohtaan kuin Wolfin: immersio maailmaan voi säilyä vain, mikäli metalepsiksen tuottama ontologinen paradoksi luonnollistetaan tarinamaailman sisäiseksi vuorovaikutukseksi eikä lukijan näin ollen ole välttämätöntä tarkastella sitä ulkopuolisesta näkökulmasta käsin tekstuaalisena keinona.

Itse olen Kukkosen kanssa hieman eri linjoilla siinä, miten piilevä metafiktio vaikuttaa tarinankerronnassa. Nähdäkseni sitä ei voi pitää täysin tarinamaailman sisälle suljettuna toimintana: vaikka metafiktiivisen kommentaarin esittäminen tarinamaailman sisäisenä vuorovaikutuksena ei suoranaisesti kaadakaan fiktiivisen todellisuuden neljättä seinää, horjauttaa se kuitenkin tätä seinää sen verran, että lukija huomaa sen olemassaolon. Kun fiktiivinen henkilö hahmo katsoo sarjakuvan sivulta suoraan kohti lukijaa ja toteaa olemassaolonsa olevan riippuvainen siitä, että lukija sillä hetkellä on uskovinaan häneen, puhuttelun todellisen kohteen paljastuminen metaforiseksi valaaksi ei kumoa huomiota siitä, että kyseinen toteamus on myös fiktiivisen teoksen lukijan kannalta totta. Samoin se, että Boy Blue kommentoi *Fables*-teoksen kolmannessa albumissa suoritetun ryöstön yhteyttä *capèr*-tarinoiden genreen, korostaa kyseistä genreä tarinan tulkintakontekstina siitä huolimatta, että Blue osoittaa sanansa rikostovereilleen eikä suoraan lukijalle. Piilevässä metafiktiossa tarinamaailman ontologinen yhtenäisyys siis säilyy, maailma pysyy suljettuna, mutta samalla tämän suljetun maailman keinotekoisuus kuitenkin etualaistuu. Nähdäkseni piilevän metafiktion tulkinnassa lukija ei suinkaan automaattisesti valitse tarinamaailman suljettuna pitävää ”luonnollistavaa” tulkintaa, vaan pikemminkin omaksuu suhteessa maailmaan kaksisuuntaisen näkökulman: metafiktiivinen reflektio on mahdollista nähdä samanaikaisesti sekä taiteellisen konstruktion hyödyntämänä keinona että tarinamaailman sisäisenä toimintana.

Ajatukseen metafiktion ja immersiiivisyyden keskinäisestä ristiriitaisuudesta liittyy nähdäkseni ainakin kaksi jokseenkin arveluttavaa perusoletusta. Ensinnäkin immersio tavataan nähdä puhtaasti emotionaalisenä osallisuutena tarinan kulkuun ja sen maailmaan, ja tämä tunnetason osallistuminen nähdään yhteensopimattomana ulkokohtaisen, analyttisen luennan kanssa (ks. Ryan 2001, 248; Hallila 2006, 198; Wolf 2013, 125). Tämän oletuksen molemmat



puolet ovat nähdäkseni kyseenalaisia: yhtäältä oletetaan, että tunnepitoinen myötäeläminen tarinassa on mahdollista vain, mikäli analyttinen näkökulma unohdetaan, toisaalta ajatellaan, että teoksen tarkastelu analyttisesti fiktiivisenä teoksena olisi pelkästään looginen, viileän älyllinen prosessi.<sup>59</sup> Toinen ongelma näkemyksessä metafiktio ja immersion keskinäisestä ristiriidasta on ajatukseen immersion rikkoutumisesta sisältyvä oletus siitä, että lukija olisi sen rikkoutumiseen asti jotenkin mystisesti unohtanut, ettei kertomuksen maailma ole todellinen. Näin annetaan ymmärtää, että metafiktiiviseen keinoon törmätessään lukija ikään kuin sinkoutuisi yllättäen ulos tarinan maailmasta, havahtuisi jonkinlaisesta transsista ja havaitsisi istuvansa omalla sohvallaan kirja kädessä – tuntien kenties olonsa jokseenkin petetyksi tajutessaan, että tarina, jossa hän on elänyt mukana, ei olekaan totta (ks. Polvinen 112, 94). Omien kohdeteosteni kaltainen läpikotaisin itsereflektiivinen ja mahdottomia maailmoja luova fiktio tekee kuitenkin jatkuvasti ja eksplisiittisesti selväksi olevansa taiteellinen konstruktio, jonka esittämä todellisuus on lukijan kuvittelun tuote. Illusion särkymisestä ei siis oikein voi puhua, kun sellaista ei ole syntynytkään. Sen sijaan maailman luonteesta kuvittelun – kertomisen ja lukemisen – tuotteena tehdään tarinamaailman sisäisen logiikan perusta.

Merja Polvinen on esittänyt omani kanssa pitkälti yhtenevää kritiikkiä immersiota ja metafiktiota toisensa poissulkevinä pitäviä teorioita kohtaan ja esittänyt kantanaan, että nimenomaan tarinamaailmaan immersoituminen sen keinotekoisuuden tiedostamisesta huolimatta on keskeinen osa fiktion lukemisen kokemusta (Polvinen 2012, 95). Näin teoksen keinotekoisuus ja tarinamaailman kuvitteellisuus sisältyvät fiktiivisen kertomuksen tulkinnan lähtökohtiin, ja niiden tiedostamisesta seuraava ulkopuolinen positio suhteessa fiktiiviseen maailmaan on välttämätön, jotta fiktiivistä kertomusta lähestyttäisiin fiktiona. Polvinen näkee siis samanaikaisesti sisä- ja ulkopuolisen näkökulman fiktiiviseen maailmaan paitsi täysin mahdollisena, myös jokseenkin välttämättömänä fiktion kokemiseen fiktioksi (mt. 98–99). Teoksen luonnetta konstruktiona korostavat metafiktiiviset keinot eivät tällaisesta näkökulmasta sulje lukijaa ulos fiktiivisestä maailmasta, vaan pikemminkin tekevät näkyväksi lukijan kaksisuuntaisen näkökulman tähän maailmaan. Tällöin lukija yhtäältä elää mukana tarinan tapahtumissa, toisaalta kiinnittää huomiota niihin fiktiolle ominaisiin keinoihin – genrekonventioihin, intertekstuaalisiin viittauksiin, metaleptisiin murtumiin ja temaattisiin kysymyksiin – joiden pohjalta tarinan merkitykset ja mielikuvat sen maailmasta syntyvät. Fiktiiviseen maailmaan immersoituminen on siis tekstuaalisten lukuohjeiden tiedostamista lukuohjeiksi ja näiden ohjeiden ohjattavaksi jättäytymistä (ks. mt. 108) –

---

<sup>59</sup> Järjen ja tunteiden näkeminen toistensa binäärisinä vastakohtina on joka tapauksessa simplistinen ja vanhanaikainen, modernissa psykologiassa ja neurotieteissä useaan otteeseen virheelliseksi todettu käsitys, joten on mielestäni sangen erikoista, että se vaikuttaa näinkin voimakkaasti immersiota tutkivan kognitiivisesti orientoituneen kirjallisuustieteen taustalla.

kuten tekevät myös edellisessä alaluvussa käsittelemäni metaforiset lukijahahmot, jotka seuraavat tarinoiden konventioita suunnistaakseen moniulotteisissa kollaasimaailmoissa.

Fiktiivisen maailman sisä- ja ulkopuolisen näkökulman yhteen sovittamista auttaa osaltaan myös edellisessä alaluvussa käsittelemäni lukemisen tematisointi ja maailman esittäminen kerronnan tuotteena. Tämä kohdeteosteni maailmanselityksenä toimiva fabuloitu metanarratiivi kommentoi yhtäältä tarinamaailman tosiasiallista luonnetta lukijan pään sisäisenä paikkana, toisaalta esittää tämän maailman riippuvaisuuden kokevasta mielestä kyseisen maailman ontologisena perustana. Kuten luvussa 4.3 totesin, tarinamaailman esittämisen kuviteltuna todellisuutena ei tarvitse johtaa siihen, että fiktiivinen todellisuus näyttäytyisi jotenkin valheellisena tai vähemmän todellisena. Suorastaan päinvastoin, tarinoita maailman rakennusmateriaalina kuvaava metanarratiivi asettaa maailman konstruoinnin kehykseksi maailmankuvan, jossa kertomukset ovat välttämättömiä inhimilliselle tavalle kokea ja hahmottaa maailmaa. Tällöin kerronnan tuotteeksi esitetty maailma näyttää oman sisäisen logiikkansa puitteissa koherenttina todellisuutena, ja kenties myös aivan uskottavana tapana hahmottaa todellisuutta ylipäänsä<sup>60</sup> – ja reflektoi samalla avoimesti itseään fiktiivisenä konstruktiona. Kaiken kaikkiaan maailman kerronnan tuotteeksi esittävä fabuloitu metanarratiivi on monella tasolla vaikuttava lukuohje: se auttaa maailmaan eläytymistä tekemällä multiversumin rakenteen ja toimintalogiikan helposti ymmärrettäväksi, kiinnittää huomion teoksen fiktiivisyyteen korostamalla maailman kuvitteellisuutta ja tekee kuvittelua tematisoimalla luontevaksi tarinaan eläytymisen ja sen keinojen analysoinnin välisen vuorovaikutuksen.

Kuvittelevan lukijan samanaikaisesti sisä- ja ulkopuolinen näkökulma tarinamaailmaan luo yhteyden kertomuksessa hyödynnettyjen genrekonventioiden ja niiden edustamien tarinankerronnan perinteiden ja tyyllilajien välille. Samaten tämä kaksoisperspektiivi saa aikaan pastissisten maailmojen hahmottumisen samanaikaisesti fyysisiksi tiloiksi maailman sisäisen fantasia-logiikan puitteissa ja laajaa tulkintakontekstia tarjoaviksi intertekstuaalisiksi viittauksiksi kirjallisen artefaktin ulkokohtaisessa tarkastelussa. Myös konkretisoidut metaforat saavat merkityksensä samanaikaisesti tarinamaailman sisä- ja ulkopuolisessa luennassa: tarinamaailman sisäisen logiikan mukainen konkreettinen taso ja taiteelliselle konstruktiolle ominainen metaforinen taso näyttävät näin saman tulkinnan eri puolina, kuten luvuissa 4.4 ja 5.2 pyrin osoittamaan.

---

<sup>60</sup> Kuten Hanna Meretoja on todennut, inhimilliseen merkityksenantoon pohjautuvassa kuvassa todellisuudesta yksittäiset tarinat eivät pyri eivätkä esitä pyrkivänsä tarjoamaan yleispätevää selitystä todellisesta maailmasta (Meretoja 2008, 25) – sen sijaan kertomukset tarjoavat yhden mahdollisen näkökulman, josta käsin todellisuutta voi tarkastella. Postmodernismin jälkeisen fiktion mahdollinen yhteiskunnallisuus ja kriittisyys ei näin ollen piile sen tavassa kuvata todellisuutta sinänsä, vaan juuri sen tarjoamassa uudenlaisessa näkökulmassa todellisuuteen – väite, joka on esitetty myös fantasiafiktioista (ks. Sinisalo 2004, 18; Ihonen 2009, 71–72), sekä etenkin Šklovskin kuuluisassa esseessä taiteen tehtävästä ylipäänsä (Šklovski 2001, 34).

Ulkopuolinen, ilmaisullisiin keinoihin ja merkitysten rakentumiseen keskittyvä tarkastelu tarjoaa näin olennaisia kontekstuaalisia eväitä tarinamaailman kuvitteluun, kun taas konkreettisella tasolla operoiva eläytyvä lukeminen saa nämä merkitykset kietoutumaan yhteen mielekkääksi kokonaisuudeksi, jonka lukija hahmottaa tilallisena maailmana.

Tarinamaailmaa aktiivisesti kuvitteleva lukustrategia sovittaa siis yhteen tarinamaailman sisä- ja ulkopuolisen näkökulman, mutta lisäksi tässä kuvittelussa tunnetason eläytyminen tarinan tapahtumiin ja teoksessa hyödynnettyjen keinojen tunnistaminen ovat yhtä lailla keskeisessä roolissa. Muun muassa genrekonventioiden tarinalle antamat merkitykset pohjautuvat laajalti emotionaaliseen osallistumiseen (ks. myös Wolf 2013, 128). Villa Diodatin joukkomurhaa kuvaavan episodin yhdistäminen kauhufiktion perinteeseen on esimerkiksi pitkälti sidoksissa sen painostavaan tunnelmaan: mikäli viileän analyttinen lukija tarkastelisi groteskeja tapahtumia vain tekstuaalisia keinoina, kokemus tarinan maailmasta jäisi kerrassaan ohueksi. Kuten viikatemurhaaja Pullman toteaa, henkilöhahmojen toimintaa ohjaavat genren konventiot, mutta nämä konventiot tuottavat tarinaan merkityksiä tunnetason eläytymisen välityksellä – pelon ja paniikin vaikutelmasta, joka välittyy teoksen lukijalle henkilöhahmoihin samastumisen ja tarinassa myötäelämisen kautta. Emotionaalinen osallisuus tarinaan on siis olennainen osa merkitysten muodostamisen prosessia ja fiktiivisen maailman kuvittelua eläväksi todellisuudeksi. Se tuottaa tarinamaailmaan kokemuksellisen näkökulman, josta käsin maailman voi kuvitella merkitykselliseksi kokonaisuudeksi.

Kuvitteleva lukeminen on siis emotionaalista osallisuutta kertomukseen, jota samanaikaisesti tarkastellaan taideteoksena, ja joka näin merkityksellistyy suhteessa muuhun taiteeseen. Kertomus itse näyttäytyy mukaansatempaavana ja tunnetasolla liikuttavana kertomuksena, joka samalla tarjoaa näköalapaikan voimakkaan keinotekoiseen, kulttuurisen muistin ja tietoisien lukukokemuksen pohjalta konstruoituvaan maailmaan. Tarkasteltuani lukemisen tematisointia kohdeteoksissani sekä maailmassa olemista kuvittelevan lukijan kokemuksena olen luonut kuvan lukijasta aktiivisena kuvittelijana, joka tarinaan eläytymällä ja sen tarjoamia lukuohjeita noudattamalla osallistuu tarinamaailman konstruointiin omasta kuvittelustaan tietoisena toimijana. Tämän luvun lopuksi onkin syytä vielä pohtia, miltä fiktiivinen maailma tällaisen kuvitteluprosessin tuloksena näyttää Careyn ja Willinghamin teoksissa.

#### **5.4. Tarinoitaan suuremmat maailmat ja kertomus merkitysten lähteenä**

Pastisseista rakennettu ja vaihtelevien genresidonnaisten sääntöjärjestelmien puitteissa toimiva kollaasimaailma, jossa todellisuuden ja fiktion väliset rajat näyttäytyvät vähintäänkin häilyvinä, luo

mielikuvan erittäin epävakaasta ja arvaamattomasta todellisuudesta. Maailman eksplisiittisesti kerronnan tuotteena esittävä metanarratiivi luo tarinamaailman sisäiselle logiikalle perustan, jonka pohjalta edellä mainitut tilalliset ja toimintalogiikkaan liittyvät epävakaudet näyttäytyvät johdonmukaisena osana Careyn ja Willinghamin teosten multiversumien kosmologiaa. Tämä ei silti tee mielikuvaa tarinamaailmasta yhtään vähemmän häilyväksi: periaatteessa kollaasimaailmojen joustavan toimintalogiikan puitteissa voi tapahtua mitä tahansa, ja tilallisesti pastisseista rakentuva maailma implikoi vahvasti sulkevansa sisäänsä jokaisen tarinan (materiaalisine maailmoineen), joka koskaan on kerrottu. Oletus siitä, että kuvittelu ja tarinankerronta luovat uusia maailmoja, johtaa loogisesti siihen lopputulemaan, että jokaisen koskaan kerrotun tarinan maailma on olemassa fyysisenä tilana jossakin päin multiversumin kokonaisuutta. *Fables*-teoksessa mustan ruhtinaan keisarikunnan todetaan kattavan satoja maailmoja ja silti koostuvan enimmäkseen eurooppalaisten satujen maailmoista – arabialaisten ja aasialaisten satujen maailmojen valloituksen ollessa imperiumin agendalla seuraavana (*F10*, 173). *The Unwritten* puolestaan esittää eräänlaisena metonymiana multiversuminsa kokonaisuudesta porraskäytävän, josta johtaa ovia eri tarinoiden maailmihin – ”staircase, of indefinite but very great extent” (*U4*, 6, 3) – ja ellei tämä porraskäytävä ole täysin ääretön, on se ainakin liian laaja kuviteltavaksi.

Intertekstuaalisessa kollasimaailmassa pastissiset imitaatiot, niin tilalliset maailmat kuin eri tarinoista poimitut henkilöahmot ja muut fragmentaariset elementit, tuovat teokseen metonymisesti läsnä oleviksi nämä imitoidut tarinat. Näin fiktiivinen multiversumi sulkee sisälleen laajan joukon implikoituja maailmoja, joita ei teoksessa itsessään näytetä – lukija kuvittelee kunkin näistä maailmoista imitoidun tarinan maailman kuvaksi intertekstuaalisen viittauksen pohjalta, kuten luvussa 2.1 esitin. Fantasiamoodin materiaallinen logiikka puolestaan saa nämä tarinat konkretisoitumaan fyysisiksi tiloiksi. Metonyminen intertekstuaalisuus yhdistettynä konkreettiseen tilavaikutelmaan luo näin mielikuvan äärettömän laajasta tilasta, josta tarinassa itsessään nähdään vain murto-osa – hieman samaan tapaan kuin monissa fantasiaromaaneissa esiintyvä paratekstuaalinen fantasiamaailman kartta, jossa näkyvistä alueista suuri osa jää itse seikkailun ulkopuolelle. Tällöin pitkälti lukijan mielikuvituksen varaan jäävä maailman kokonaisuus näyttäytyy laajana, värikkäänä ja alati arvoituksellisena – fantasiakirjallisuuden ja postmodernismin perinteestä ammentava maailmallisuuden korostuminen ohjaa tarinaan eläytyvää lukijaa kuvittelemaan kertomuksen ympärille laajan omalakisien todellisuuden täynnä tutkittavaa. Tähän maailman näyttäytymiseen vieraana, lukijan koluttavissa olevana paikkana perustuu nähdäkseni myös suuri osa näihin maailmihin sijoittuvien tarinoiden vetovoimasta: maailman arvoituksellisuus ja moniulotteisuus herättää tarinaan eläytyvän lukijan kiinnostuksen saada tietää lisää tästä tutkimattomasta erämaasta.

Tarinamaailma näyttäytyy siis Careyn ja Willinghamin teoksissa pitkälti tuntemattomaksi jäävänä ja rajattoman suurena kokonaisuutena, jossa merkitykset eivät ole pysyviä – ja tähän kaaokseen tuo järjestystä juuri genresidonnaisilla konventioilla ja intertekstuaalisella kontekstoinnilla leikittelevä tarina, joka ankkuroi maailman ristiriitaisiin elementteihin tiettyjä merkityksiä. Näin teoksessa kerrottu tarina kulttuurisine yhteyksineen näyttäytyy koherenttina ja helposti seurattavana punaisena lankana maailmassa, josta suurin osa näyttää kuitenkin jäävän tarinankerronnan tavoittamattomiin. Näin ollen juuri tähän tarinaan immersoituminen on tapa luoda maailmaan koherenssia – kertomus on helposti ymmärrettävä, vaikkakin tavoittaa vain rajallisen osan fiktiivisestä maailmasta. Maailmaa konstruoiva lukija kuvittelee äärettömän laajan intertekstuaalisten suhteiden verkoston, mutta on kuvitellessaan tietoinen näkökulmansa rajallisuudesta. Maailma merkityksellistyy lukijalle tarinan tarjoamien lukuohjeiden pohjalta, mutta samalla helppolukuisen tarinan taustalle muodostuu intertekstuaalisen kontekstoinnin tuottama mielikuva pastissisista maailmoista, jotka jäävät lukijan näkymättömiin.

Mukaansatempaava ja helposti seurattava tarina vaikuttaa enimmäkseen pimentoon jäävässä ja toimintalogiikaltaan epävakaa tarinamaailmassa ikään kuin merkityltä polulta – tarina toimii tällöin maailman merkityksellistämisen keinona hyvin konkreettisesti mielessä. Maailman ulkopuolisesta näkökulmasta käsin lukija hyödyntää populaarikulttuurista muistiaan ja tietoisuuttaan imitoiduista teoksista maailman konstruoinnin välineinä, mutta on samalla tietoinen siitä, että kaikki tarinamaailman merkitykset hänen tajunnassaan syntyvät viime kädessä kyseiseen maailmaan sijoittuvan kertomuksen pohjalta. Tällainen kerrotun tarinan suhteutuminen lukijan kuvittelemaan maailmaan tekee perustavanlaatuisella tavalla näkyväksi *Fables*- ja *The Unwritten* -teosten taustalla vaikuttavan kantavan ajatuksen tarinankerronnasta maailman merkityksellistämisen keinona – ajatuksen, joka Meretojan mukaan on keskeinen osa nykykirjallisuuden tapaa hahmottaa ihmisen kokemusta maailmassa olemisesta (Meretoja 2014, 221). Maailmaa kuvitteleva lukija kokee, ettei tarinan pohjalta näkyviin tuleva osa fiktiivisestä todellisuudesta ole kuin yksi näkökulma intertekstuaalisen kollaasin tuottamaan sokkeloiseen maailmaan, mutta tämän tarinan tarjoaman merkityksen polun seuraaminen – kertomuksessa oleminen – on tapa hahmottaa edes osatotuuksia fiktiivisestä maailmasta.

Vieraaksi, joskin kuviteltavissa olevaksi jäävä maailma tehdään siis helposti lähestyttäväksi genresidonnaisia, itsereflektiivisiä ja intertekstuaalista kontekstia tarjoavia lukuohjeita tarjoavan helppolukuisen ja mukaansatempaavan seikkailukertomuksen kautta. Luvussa 3.3 käsittelin kohdeteosteni tarinoissa ilmenevän genresidonnaisen toimintalogiikan vaihtelevuutta ja totesin, että tarinan seuraamisen kannalta sen kulloinkin noudattelema sääntöjärjestelmä on tilannesidonnaisuudestaan huolimatta sitova: konventioihin sisältyvät lukuohjeet ovat lukijan

työkaluja maailman tarkasteluun tarinan sillä hetkellä tarjoamasta näkökulmasta käsin. Merkityksellistämisen strategiat vaihtelevat siis sen mukaan, millaisessa tarinassa seikkaillaan – kertomuksen kulloinkin seuraama genrelogiikka tarjoaa oman näkökulmansa maailman hahmottamiseen. Tämäkin korostaa osaltaan tarinan roolia ympäröivän maailman merkitysten rakentajana: kertomuksen noudattelema toimintalogiikka ja siihen liittyvät intertekstuaalisten yhteyksien tuottamat genremielikuvat saavat saman tarinamaailman näyttäytymään vuoroin dekkarin, vuoroin, kauhufiktio, vuoroin fantasian, vuoroin poliittisen satiirin maailmana. Tarinan korostuminen lukijan näkökulman tarjoajana maailmaan antaa sarjakuvateoksessa kerrotulle seikkailukertomukselle näin lisämerkityksen maailman merkityksellistämisen prosessina.

Eläytyvästä, maailman sisäpuolisesta näkökulmasta katsottuna intertekstuaalisuus, genrekonventioilla leikittely sekä maailman ja kertomusten suhteen tematisointi tuottavat siis mielikuvan kertomuksesta tapana kokea ympäröivä maailma ja antaa sille merkityksiä. Ulkopuolisesta lukijaperspektiivistä käsin puolestaan teos näyttäytyy taiteellisena kokonaisuutena ja sen maailma konstruktiona, joka rakentuu pastisseja ja genreyhteyksiä hyödyntämällä aikaisempien taideteosten pohjalle. Tästä näkökulmasta lukija hahmottaa tietynlaisen lukevan maailman – keinotekoisien todellisuuden, jota lukija rakentaa vuorovaikutuksessa teoksen kanssa molempien tiedostamalle kulttuuriselle perustalle (ks. myös Nieminen 2014, 39). Myös tällöin juuri tarinankerronnan perinne klassisine teoksineen ja yleistyneine, jopa kliseiksi kuluneine keinoineen näyttäytyy kontekstina, jota vasten fiktiivinen maailma tulee ymmärrettäväksi. Kuvittelevan lukijan kaksisuuntainen positio suhteessa tarinamaailmaan tuottaa siis kahta yhteen kietoutunutta ja toisiaan tukevaa luentaa, joissa molemmissa korostuu tarinankerronnan rooli inhimilliselle kokemukselle. Kuvittelevan lukijan kaksisuuntainen näkökulma asettaa maailman lähestymisen lähtökohdaksi lukustrategian, jossa maailman konkreettisena tilana esittävä kokemuksellisuus ja sitä osana tarinankerronnan perinnettä tarkasteleva analyttisyys ovat samanaikaisesti läsnä tulkinnassa – Vermeulenin ja van den Akkerin metamodernismiteoriaa mukaillen lukija siis heilahtelee näiden tulkintojen välillä sulkematta pois kumpaakaan (vrt. Vermeulen & van den Akker 2010, 5–6).

Intertekstuaalisen kontekstoinnin avulla teos taiteellisena konstruktiona asettaa itsensä eksplisiittisesti osaksi kaunokirjallisen ilmaisun jatkumoa – ja tästä kontekstista käsin Careyn ja Willinghamin sarjakuvat nähdäkseni myös kommentoivat tätä taiteellisen luomistyön perinnettä erityisesti maailmoja luovan tarinankerronnan näkökulmasta. Varsinkin *The Unwritten* yhdistelee intertekstuaaliseen kollaasirakenteeseensa elementtejä yhtä lailla korkeana kuin matalanakin pidetystä kulttuurista, klassikkoromaaneista supersankarisarjakuviin ja vaikutusvaltaisesta yhteiskuntafilosofiasta fanifiktioon. *Fables*, vaikka sisällyttääkin kollaasiinsa enimmäkseen saduista ja myyteistä poimittua materiaalia sekä pop-kulttuuriin assosioituja genresidonnaisia tarinalinjoja,

tuo niin ikään maailmansa tulkinnan taustaksi myös George Orwellin *Eläinten vallankumous* -romaanin kaltaisia arvostettuja maailmankirjallisuuden klassikoita. Nämä keskenään hyvin erilaisista lähtökohdista kirjoitetut, eri syistä lukijoihin vetoavat ja erilaisia maailmankuvia edustavat teokset yhdistetään samaan kokonaisuuteen niitä kaikkia yhdistävän tekijän, kuvitteellisia maailmoja luovan tarinankerronnan kautta. Näin Careyn ja Willinghamin teokset korostavat tarinoiden roolia taiteen – ja miksei todellisuudenkin – kokemisessa ja kaatavat korkean ja matalan kulttuurin välille nostettuja raja-aitoja painottamalla kaikenlaisen fiktion yhtäläistä kykyä luoda toinen toistaan ihmeellisempiä kuvitteellisia maailmoja. Omia kirjallisia juuriaan näkyväksi tekemällä *Fables* ja *The Unwritten* tekevät myös ilmeiseksi sen, että tarinamaailmojen näennäisestä vieraantuneisuudesta huolimatta teokset taiteellisina artefakteina ovat vahvasti osa tätä maailmaa.

Tarinoiden korostamisessa paitsi inhimillisen maailmakokemuksen perustana, myös taiteellisen luomisen perinteessä läpi kulkevana ilmiönä, näkyy kenties selvimmin kohdeteosteni kaltaisen nykykirjallisuuden lähentynyt suhde tarinankerrontaan. Kuten olen aiemmin tässä työssä esittänyt, postmodernismin jälkeisen kirjallisuuden keskeisenä suuntauksena nähdään usein niin kutsuttu tarinoiden paluu: kertomusten merkityksen korostaminen inhimillisessä kokemuksessa, niiden kertomisen ja lukemisen ilon löytäminen sekä halu eläytyä tarinoihin. Muodon vaikeuttamisen sijaan tällaisessa fiktiossa luodaan erikoisia maailmoja, joihin eläytyminen tehdään helpoksi tutunomaisten elementtien ja metafiktiivisten lukuohjeiden avulla. Postmodernismin perintönä syntyneisiin ontologisesti hajanaisiin maailmoihin yhdistetään siis helppolukuisia kertomuksia, joiden kautta nämä maailmat tulevat helposti lähestyttäväksi ja myös tunnetasolla läheisiksi (vrt. Beamer & Wolfe 2009, 169). Genrefiktion perinteestä ammentavia helposti seurattavia kertomuksia, ja erityisesti fantasiafiktioille ominaisia, maailmaa lähestyttäväksi tekeviä keinoja, ei tällaisissa teoksissa voi pitää merkinä laiskalle lukijalle laaditusta laiskasta kertomuksesta: intertekstuaaliset kollaasimaailmat eivät kaikessa monimuotoisuudessaan juuri muistuta Ryanin poreallasta, vaikka niihin sukeltaminen helppoa onkin. Sen sijaan postmodernismin jälkeläiseksi syntynyt nykypäivän genrefiktio esittää helposti seurattavan kertomuksen tapana luoda merkityksiä kaoottiseen maailmaan – fiktiiviseen maailmaan, ja miksei todelliseenkin. Tällainen tarinoiden roolin uudelleenmäärittely kääntää šklovskilaisen ajatuksen taiteen tehtävästä tavallaan nurin päin: maailma on jo valmiiksi tarpeeksi sekava ja monimutkainen, ja tarinankerronnan helpotettu muoto on tapa luoda tähän kaaokseen edes jonkinlaista ymmärrettävää järjestystä.

## 6. LOPUKSI

Tämän tutkielman lähtökohtana oli englanninkielisessä nykykulttuurissa havaitsemani laaja-alaisen ja avoimen intertekstuaalisuuden hyödyntämisen trendi, jossa lukuisista aiemmista teoksista poimittuja elementtejä yhdistellään uudeksi kokonaisuudeksi ja vanhojen klassisten ja laajalti tunnettujen kertomusten pohjalle rakennetaan uusia tarinoita. Tällaista moneen suuntaan viittaavaa intertekstuaalisuutta hyödyntävissä teoksissa niin kutsuttua postmodernia yhdistelmäpastissia käytetään uudella tavalla, tarinamaailman rakentamisen välineenä. Se on siis ontologinen keino, jossa intertekstuaalisten viittausten, pastissien ja konventionaalisten genreyhteyksien luomisen avulla asetetaan teoksen tulkintakontekstiksi laaja joukko hyvin tunnettuja ja helposti tunnistettavia fiktiivisiä kertomuksia – näin lukija ohjataan konstruoimaan tarinan maailmaa näitä kertomuksia koskevan kulttuurisen tietoisuutensa pohjalta. Intertekstuaalista kollaasia tarinamaailman rakentamiseen hyödyntävässä teoksessa pastissinen ja genresidonnainen muiden teosten imitaatio toimii siis tarinamaailman kuvittelun lähtökohtana. Kahden tällaista laaja-alaista ja monipuolista intertekstuaalisuutta hyödyntävän edustavan esimerkkiteoksen analyysin avulla olen pyrkinyt selvittämään, millaisia ohjeita tarinamaailman konstruointiin teosten intertekstuaaliset vihjeet antavat, miten niiden avulla luodaan vaikutelmaa tilallisesta, kuviteltavissa ja navigoitavissa olevasta maailmasta sekä sitä, miten tällainen monimutkainen ja sisäiseltä logiikaltaan häilyvä maailma tehdään lukijalle helposti lähestyttäväksi.

*Fables-* ja *The Unwritten* -sarjakuvien analyysi yllä kuvatusta lähtökohdasta on tutkimuksen edetessä tarjonnut näkökulman joukkoon laajempia nykykulttuurin ilmiöitä – erityisesti postmodernismin perinnönjakoon, juuristaan ja keinoistaan tietoiseen genrefiktioon sekä itsetietoiseen ja intertekstuaaliseen nykyfantasiaan. Tältä pohjalta olen pyrkinyt tekemään avauksia kohti fantasiafiktion ja postmodernismin perinteistä ammentavan nykykirjallisuuden poetiikkaa. Nähdäkseni nämä kaksi tarinankerronnan perinnettä, jotka molemmat omalla tavallaan etualaistavat kertomuksen taustalle konstruoituvan fiktiivisen maailman olemusta teoksen luennassa, yhdistyvät kohdeteosteni kaltaisessa nykyfantasiassa muodostamaan uudenlaisia, tulkinnallisesti monitasoisia maailmoja. Postmodernismille ominainen tietoisuus fiktiivisten maailmojen keinotekoisuudesta ja tähän tietoisuuteen perustuva fragmentaarisuus ja kollaasimaisuus saavat näin rinnalleen fantasiafiktion konkreettisiin tulkintoihin ohjaavan toimintalogiikan ja genrefiktion intuitiiviset lukuohjeet. Seurauksena on helposti seurattavia tarinoita oudossa maailmassa – ja läpitukevassa itsetietoisuudessaan nämä tarinat reflektoivat omaa konventionaalisuuttaan, kulttuurista taustaansa ja imitaation kohteitaan. Nämä mukaansatempaavat ja helposti seurattavat seikkailukertomukset ovat näin ollen samalla tarinoita tarinoista – kertomuksia tarinankerronnan merkityksestä tavalle



kokea todellisuutta sekä mielikuvituksen mahdista luoda uusia, kiehtovia maailmoja. Näin tällainen postmodernismin jälkeinen fantasiafiktio on kirjallisena ilmiönä osa laajempaa tarinankerronnan merkityksen korostumista ja tarinoiden ja todellisuuden suhteen uudelleen määrittelyä, jonka monet nykykulttuurin tutkijat ovat panneet merkille.

Intertekstuaalisia kollaasimaailmoja luovan fiktion maailmoissa maailman kuvittelua ohjaa alati läsnä oleva jännite konkreettisten ja abstraktien merkitysten, eläytyvien ja analyyttisten lukustrategioiden sekä maailman sisä- ja ulkopuolisen tarkastelun välillä. Huomionarvoista on, että näiden näennäisesti vaihtoehtoisten tulkintojen välillä ei kollaasimaailmojen kuvittelussa voi valita vain toista, vaan mielekkään kokonaiskuvan muodostamiseksi on tarpeellista ja luontevaa valita molemmat. Esimerkiksi teoksissa konkretisoitavat metaforat eivät konkretisaation myötä menetä lainkaan metaforista merkitystään, vaan nämä kaksi merkityksen tasoa ovat keskenään vuorovaikutteisessa suhteessa – merkitykset muodostuvat näin eräänlaisessa tulkinnallisessa heiluriliikkeessä. Careyn ja Willinghamin teosten kaltaisessa helppolukuisessa fiktiossa tulkinnan ailahtelu konkreettisten ja abstraktien merkitysten välillä ei kuitenkaan sumenna näitä merkityksiä tai aseta kyseenalaiseksi ihmisten kykyä käsittää maailmaa. Sen sijaan se osaltaan etualaistaa kertomusten roolia maailman tekemisessä ymmärrettäväksi: maailman merkitykset eivät välttämättä ole vakaita tai yksiselitteisiä, mutta se ei tee niistä lainkaan vähemmän todellisia.

Tutkimuksen edetessä olen osallistunut etenkin fantasiafiktio määrittelystä, genrefiktion luonteesta sekä postmodernismin oletettua kuolemaa seuranneesta kulttuurin uudesta aallosta käytyihin keskusteluihin. Erityisesti olen omien kohdeteosteni analyysin kautta pyrkinyt naittamaan näitä teoreettisia puheenaiheita keskenään ja tarkastelemaan, mitä annettavaa niillä voisi olla toisilleen. Nähdäkseni fantasiafiktio omalakinen maailmallisuus – ja eritoten sen joustava logiikka ja maailmojen konkreettisuus – tarjoaa tärkeän näkökulman itsetietoisen ja intertekstuaalisia suhteita pursuavan nykyfiktion tarkasteluun: se tekee näkyväksi sen, että tarinamaailman kuvittelu pohjautuu muuhunkin kuin välittömästi käsillä olevaan tekstiin. Genrefiktiosta sekä pastissisesta intertekstuaalisuudesta käyty keskustelu puolestaan tuo mukaan tarpeellisen näkökulman siihen, että kertomukset ja kirjalliset suuntaukset ovat peräisin aiemmista kertomuksista, ja että tarinankerronnan konventiot ja perinteet ovat alati muutoksessa. Lisäksi fantasian ja yleisemmin genrefiktion suunnalta katsottuna on luontevaa tarkastella kirjallisia konventioita ja niihin latautuvia merkityksiä ja tätä kautta sitä, miten kertomus välittää mielikuvan tietynlaisesta maailmasta lukijalle.

Postmodernismin jälkeisen fiktion tutkimus ja etenkin niin kutsuttu tarinoiden paluu tarjoavat näkökulman laajempaan kulttuuriseen taustaan, johon myös fantasiafiktio ja genrekirjallisuuden tutkimus on tarpeellista suhteuttaa. Tällaiset perinteisesti populaarikulttuurille

ominaisiksi mielletyt muodot eivät nimittäin ole irrallaan laajemmista kirjallisista trendeistä, ja etenkin Careyn ja Willinghamin sarjakuvien kaltaiset teokset osoittavat, että genrefiktion ja niin kutsutun valtavirtafiktion rajat ovat viimeistään nykypäivänä sumenemaan päin (ks. myös Wolfe 2011a, viii). Pop-taiteen ja korkeakulttuurin imitaatioiden yhdistely samoihin teoksiin murtaa näitä rajoja, ja viime vuosina genrefiktiosta ja esimerkiksi sarjakuvasta taidemuotona on muutenkin tullut aikaisempaa salonkikelpoisempia. Kuten Amelia Beamer ja Gary K. Wolfe ovat havainneet, esimerkiksi genrefantasiasta myös lainataan elementtejä fiktion, jota ei erityisesti markkinoida fantasiana tai lueta lähtökohtaisesti fantasiagenren perinteen näkökulmasta (Beamer & Wolfe 2011, 169; Wolfe 2011b, 51). Tämä fantasiafiktion omalakisten maailmojen sekä genrekirjallisuudelle perinteisen kertomuslogiikan laaja-alainen vaikutus nykykulttuurin kentällä onkin nähdäkseni olennainen syy siihen, että fantasian ja genrefiktion tutkimusta ei tulisi pitää erillään muun kaunokirjallisuuden tutkimuksesta – eikä yleisempää kertomusteoriaa luodessa tulisi myöskään sivuuttaa fantasiaa ja genrefiktiota epäolennaisina.

Tämä tutkimus on väistämättä hyvin rajallisesta näkökulmasta luotu katsaus huomattavan laajaan aiheeseen: postmodernismin jälkeiseen tarinankerrontaan sekä intertekstuaalisten suhteiden ja fantasiafiktion tuottaman maailmallisuuden rooliin siinä. Olen tarkastellut aihetta tässä yhteydessä pelkästään intertekstuaalista kollaasia tarinamaailman rakenteena hyödyntävien teosten kautta, ja pitänyt kohdeteosteni rajauksen pelkässä sarjakuvamuodossa. Kyseessä on kuitenkin huomattavan laaja ja mediarajat ylittävä kulttuurinen suuntaus, jonka tarkasteluun monipuolisempi valikoima eri ilmaisumuotoja edustavia kohdeteoksia toisi eittämättä laajemman, kenties hedelmällisemmän näkökulman. Lisäksi yllä mainittu fantasiafiktion keinojen hyödyntäminen muussa kuin genrefiktioksi määriteltävässä taiteessa on olennainen osa tätä ilmiötä, ja jos halutaan tarkastella laajemmin postmodernismin jälkeisen kulttuurin ja maailmankuvan murroksen, tarinoiden paluun ja genrefiktion muodikkuuden suhdetta, tällaisia teoksia olisi syytä sisällyttää aineistoon. Ylipäänsä fantasiafiktion perinteen ja postmodernismin jälkeensä jättämän fragmentaarisen, kaoottisen maailmankuvan yhdistyminen nykykulttuurissa on aihepiiri, johon voisi tässä tutkimuksessa esittämieni huomioiden pohjalta paneutua laajemminkin. Laajemman näkökulman kautta esittämiäni teoreettisia malleja voisi testata ja sitä kautta kehittää, ja näin luoda avauksia kohti yleisempää nykykirjallisuuden teoriaa.

## LÄHTEET

### Kohdeteokset

F1 = WILLINGHAM, BILL 2002: *Fables 1: Legends in Exile*. Kuv. Lan Medina et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F2 = WILLINGHAM, BILL 2003: *Fables 2: Animal Farm*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F3 = WILLINGHAM, BILL 2004: *Fables 3: Storybook Love*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F4 = WILLINGHAM, BILL 2004: *Fables 4: The March of the Wooden Soldiers*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F5 = WILLINGHAM, BILL 2005: *Fables 5: The Mean Seasons*. Kuv. Mark Buckingham et.al. New York: Vertigo DC Comics.

F6 = WILLINGHAM, BILL 2005: *Fables 6: Homelands*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F7 = WILLINGHAM, BILL 2006: *Fables 7: Arabian Nights (And Days)*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F8 = WILLINGHAM, BILL 2006: *Fables 8: Wolves*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F9 = WILLINGHAM, BILL 2007: *Fables 9: Sons of Empire*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F10 = WILLINGHAM, BILL 2008: *Fables 10: The Good Prince*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F11 = WILLINGHAM, BILL 2008: *Fables 11: War and Pieces*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

F12 = WILLINGHAM, BILL 2009: *Fables 12: The Dark Ages*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

*F14* = WILLINGHAM, BILL 2010: *Fables 14: Witches*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

*F15* = WILLINGHAM, BILL 2011: *Fables 15: Rose Red*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

*F16* = WILLINGHAM, BILL 2011: *Fables 16: Super Team*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

*F17* = WILLINGHAM, BILL 2012: *Fables 17: Inherit the Wind*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

*F18* = WILLINGHAM, BILL 2013: *Fables 18: Cubs in Toyland*. Kuv. Mark Buckingham et. al. New York: Vertigo DC Comics.

WILLINGHAM, BILL 2006: *Fables: 1001 Nights of Snowfall*. Kuv. Esao Andrews, Brian Bolland, John Bolton, Mark Buckingham, James Jean, Michael Wm. Kaluta, Derek Kirk Kim, Tara McPherson, Jill Thompson, Charles Vess, Mark Wheatley. New York: Vertigo DC Comics.

*U1* = CAREY, MIKE 2010: *The Unwritten 1: Tommy Taylor and the Bogus Identity*. Kuv. Peter Gross. New York: Vertigo DC Comics.

*U2* = CAREY, MIKE 2010: *The Unwritten 2: Inside Man*. Kuv. Peter Gross. New York: Vertigo DC Comics.

*U3* = CAREY, MIKE 2011: *The Unwritten 3: Dead Man's Knock*. Kuv. Peter Gross. New York: Vertigo DC Comics.

*U4* = CAREY, MIKE 2011: *The Unwritten 4: Leviathan*. Kuv. Peter Gross. New York: Vertigo DC Comics.

*U5* = CAREY, MIKE 2012: *The Unwritten 5: On to Genesis*. Kuv. Peter Gross. New York: Vertigo DC Comics.

*U6* = CAREY, MIKE 2012: *The Unwritten 6: Tommy Taylor and the War of Words*. Kuv. Peter Gross. New York: Vertigo DC Comics.

*U7* = CAREY, MIKE 2013: *The Unwritten 7: The Wound*. Kuv. Peter Gross. New York: Vertigo DC Comics.

## Teoria- ja muu kirjallisuus

ALBER, JAN 2010: ”Mahdottomat tarinamaailmat – ja mitä niillä voi tehdä.” Teoksessa *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset*. Suom. Laura Karttunen. Toim. Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi. Helsinki: Gaudeamus. s. 44–61.

ALBER, JAN 2013: ”Unnatural Spaces and Narrative Worlds.” Teoksessa *A Poetics of Unnatural Narrative*. Toim. Jan Alber, Henrik Skov Nielsen & Brian Richardson. Columbus: Ohio State University Press. s. 43–66.

ALTON, ANNE HIEBERT 2009: ”Playing the Genre Game: Generic Fusions of the Harry Potter Series.” Teoksessa *Critical Perspectives on Harry Potter*. Toim. Elizabeth E. Heilman. New York & Lontoo: Routledge. s. 199–224.

ATTEBERY, BRIAN 1992: *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press.

BAHTIN, MIHAIL 1981: ”Forms of Time and of the Chronotope in the Novel: Notes towards a Historical Poetics.” Käänt. Michael Holquist & Caryl Emerson. Teoksessa *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Toim. Michael Holquist. Austin: Texas University Press. s. 84–258. Alkuteos ilm. 1937–1938.

BEAMER, AMELIA & GARY K. WOLFE 2011: ”Twenty-First-Century Stories.” Teoksessa *Evaporating Genres. Essays on Fantastic Literature*. Toim. Gary K. Wolfe. Middletown, CT: Wesleyan University Press. s. 164–185.

BRADBURY, MALCOLM 1987: *No, Not Bloomsbury*. Lontoo: André Deutsch.

CARRIER, DAVID 2000: *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press.

CHUTE, HILLARY 2008: ”Comics as Literature? Reading Graphical Narratives.” *PMLA* 123:2, s. 452–465.

COOPER, RICH 2011: *Radical Realms: a Materialist Theory of Fantasy Literature*. Baton Rouge: Louisiana State University.

<http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-05262011->

140000/unrestricted/radicalrealms%5B1%5D%5B1%5D.pdf. Tarkistettu 15.1.2014.

- DOLEŽEL, LUBOMÍR 1998: *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- DYER, RICHARD 2007: *Pastiche*. Lontoo: Routledge.
- ECO, UMBERTO 1990: *The Limits of Interpretation*. Bloomington: Indiana University Press.
- ECO, UMBERTO 1994: *Reflections on The Name of the Rose*. Käänt. William Weaver. Lontoo: Minerva. Alkuteos ilm. 1983.
- FOSTER, HAL 1984: "(Post)Modern Polemics." *Perspecta* 31, s. 144–153.
- FOUCAULT, MICHEL 1984: "Of Other Spaces, Heterotopias." Käänt. Jay Miskoviec. <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf>. Tarkistettu 25.10.2014.
- FROST, GREGORY 2012: "Reading the Slipstream." Teoksessa *Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Toim. Edward James & Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press. s. 154–163.
- GENETTE, GÉRARD 1980: *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Käänt. Jane E. Lewin. Ithaca, NY: Cornell University Press. Alkuteos ilm. 1972.
- GENETTE, GÉRARD 1992: *The Architext. An Introduction*. Käänt. Jane E. Lewin. Berkeley & Los Angeles: University of California Press. Alkuteos ilm. 1979.
- GENETTE, GÉRARD 1997: *Palimpsests. Literature in the Second Degree*. Käänt. Channa Neuman & Claude Dubinsky. Lincoln: University of Nebraska Press. Alkuteos ilm. 1982.
- HALLILA, MIKA 2006: *Metafiktion käsite. Teoreettinen, kontekstuaalinen ja historiallinen tutkimus*. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 44. Joensuu: Joensuun yliopisto.
- HERMAN, DAVID 2002: *Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln & Lontoo: University of Nebraska Press.
- HERMAN, DAVID 2009: *Basic Elements of Narrative*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- HOESTEREY, INGEBORG 2001: *Pastiche. Cultural Memory in Art, Film, Literature*. Bloomington: Indiana University Press.
- HRUSHOVSKI, BENJAMIN 1984: "Poetic Metaphor and Frame of Reference." *Poetics Today* 5:1. s. 5–43.

- HUTCHEON, LINDA 1986: *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press. Alkuteos ilm. 1980.
- HUTCHEON, LINDA 1988: *Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. New York: Routledge.
- HUTCHEON, LINDA 2000: *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Champaign: University of Illinois Press.
- HUTCHEON, LINDA 2002: *Politics of Postmodernism*. New York & Lontoo: Routledge.
- HUTCHEON, LINDA 2006: *A Theory of Adaptation*. New York & Lontoo: Routledge.
- HÄGG, SAMULI 2005: *Narratologies of Gravity's Rainbow*. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja. Joensuu: Joensuun yliopistopaino.
- IHONEN, MARIA 2009: *Philip Pullmanin His Dark Materials fantastisena, mahdollisena ja intertekstuaalisena maailmana*. Yleisen kirjallisuustieteen lisensiaatintutkielma. Tampere: Tampereen yliopisto.
- JACKSON, ROSEMARY 1981: *Fantasy. The Literature of Subversion*. Lontoo & New York: Methuen.
- JAMES, EDWARD 2010: ”Tolkien, Lewis and the Explosion of Genre Fantasy.” Teoksessa *Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Toim. Edward James & Farah Mendlesohn. New York: Cambridge University Press. s. 62–78.
- JAMESON, FREDRIC 1991: *Postmodernism. Or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- JOOSEN, VANESSA 2011: *Critical and Creative Perspectives on Fairy Tales: An Intertextual Dialogue between Fairy-Tale Scholarship and Postmodern Retellings*. Detroit: Wayne State University Press.
- KLIMEK, SONJA 2011: ”Metalepsis in Fantasy Fiction.” Teoksessa *Metalepsis in Popular Culture*. toim. Sonja Klimek & Karin Kukkonen. New York: De Gruyter. s. 22–40.
- KOSKIMAA, RAINE 2000: *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*. Kirjallisuuden väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

- KUKKONEN, KARIN 2008: "Popular Cultural Memory. Comics, Communities and Context Knowledge." *Nordicom Review* 29. s. 261–273.
- KUKKONEN, KARIN 2010: *Storytelling beyond Postmodernism. Fables and the Fairy Tale*. Acta Universitatis Tamperensis. Tampere: Tampere University Press.
- KUKKONEN, KARIN 2011a: "Metalepsis in Popular Culture: An Introduction." Teoksessa *Metalepsis in Popular Culture*. toim. Sonja Klimek & Karin Kukkonen. New York: De Gruyter. s. 1–21.
- KUKKONEN, KARIN 2011b: "Metalepsis in Comics and Graphic Novels." Teoksessa *Metalepsis in Popular Culture*. toim. Sonja Klimek & Karin Kukkonen. New York: De Gruyter. s. 213–231.
- KUKKONEN, KARIN 2013: *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS 1985: *Tieto postmodernissa yhteiskunnassa*. Suom. Leevi Lehto. Tampere: Vastapaino. Alkuteos ilm. 1979.
- MACEY, DAVID 2001: *The Penguin Dictionary of Critical Theory*. Lontoo: Penguin.
- McHALE, BRIAN 1987: *Postmodernist Fiction*. New York & Lontoo: Methuen.
- McHALE, BRIAN 1992: *Constructing Postmodernism*. Lontoo: Routledge.
- MENDLESOHN, FARAH 2008: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- MERETOJA, HANNA 2008: "Tarinoiden paluu: vastatarinoita ja -myyttejä, kertomuksia itsestä ja maailmasta." Teoksessa *Tarinoiden paluu. Esseitä ranskalaisesta nykykirjallisuudesta*. Toim. Päivi Kosonen, Hanna Meretoja & Päivi Mäkirinta. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Avain. s. 23–28.
- MERETOJA, HANNA 2014: *The Narrative Turn in Fiction and Theory. The Crisis and Return of Storytelling from Robbe-Grillet to Tournier*. Palgrave Studies in Modern European Literature. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- MIÉVILLE, CHINA 2009: "There and Back Again: Five Reason Tolkien Rocks." <http://www.omnivoracious.com/2009/06/there-and-back-again-five-reasons-tolkien-rocks.html>. Tarkistettu 3.4.2014.



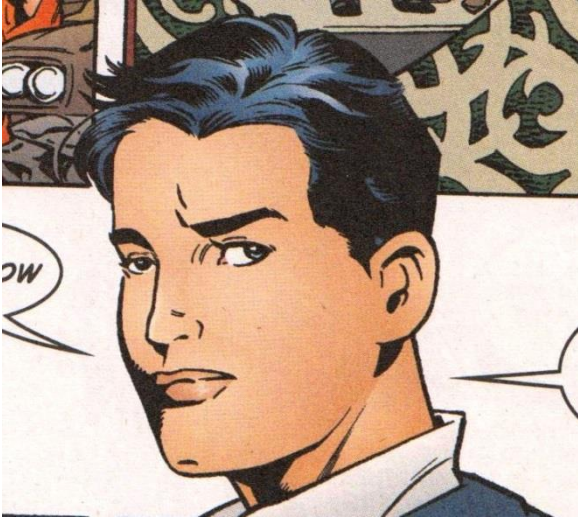
- MÄKELÄ, MARIA 2011: *Uskoton mieli ja tekstuaaliset petokset. Kirjallisen tajunnankuvauksen konventiot narratologisena haasteena*. Tampere: Tampere University Press.
- NEUMANN, BRIGIT & ANSGAR NÜNNING 2012: ”Metanarration and Metafiction.” *The Living Handbook of Narratology*. Toim. Peter Hühn et al. Hampuri: Hamburg University Press. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metanarration-and-metafiction>  
Tarkistettu 26.11.2014.
- NIEMINEN, TOMMI 2014: *Kohti lukijan genrejä. Johdatusta semioottiseen lajiteoriaan*. <http://papers.legisign.org/books/nieminen2014.pdf>. Tarkistettu 8.1.2015. Ensimmäinen laitos ilm. 1996.
- NIKOLAJEVA, MARIA 1996: *Children’s Literature Comes of Age. Toward a New Aesthetic*. New York: Garland.
- NIKOLAJEVA, MARIA 2003: ”Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodernism.” *Marvels and Tales. Journal of Fairy-Tale Studies* 17. s. 138–156.
- NYQVIST, SANNA 2010: *Double-Edged Imitation. Theories and Practices of Pastiche in Literature*. Yleisen kirjallisuustieteen väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- PAASI, LAURA 2013: *Orfeus ja hai. Oudon elämäntarinan rakentuminen Steven Hallin romaanissa* Haiteksti. Yleisen kirjallisuustieteen pro gradu -tutkielma. Tampere: Tampereen yliopisto.
- POLVINEN, MERJA 2012: ”Being Played: Mimesis, Fictionality and Emotional Engagement.” Teoksessa *Rethinking Mimesis. Concepts and Practises of Literary Representation*. toim. Saija Isomaa et. al. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. s. 93–112.
- REYNOLS, RICHARD 1994: *Super Heroes. A Modern Mythology*. Jackson: University Press of Mississippi.
- ROINE, HANNA-RIIKKA 2012: ”Mahdollistavat maailmat. Näkökulmia China Miévilin *Embassytown*-romaanin outouteen”. *Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti Avain* 4/2012, s. 21–36.
- ROINE, HANNA-RIIKKA 2013: *Koettavaksi rakennetut. Maailmojen paradoksit ja mahdollisuudet nykyaikaisessa fantasiafiktiossa ja digitaalisissa roolipeleissä*. Yleisen kirjallisuustieteen lisensiaatintutkielma. Tampere: Tampereen yliopisto.

- RYAN, MARIE-LAURE 1991: *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- RYAN, MARIE-LAURE 2001: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore & Lontoo: The John Hopkins University Press.
- RYAN, MARIE-LAURE 2006a: *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- RYAN, MARIE-LAURE 2006b: ”From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative.” *Poetics Today* 27:4, s. 633–674.
- RYAN, MARIE-LAURE 2012: ”Space.” *Living Handbook of Narratology*. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/space>. Tarkistettu 21.10.2014.
- SALMAN, VOLHA 2009: *‘Fabulation’ of Metanarratives in Julian Barnes’s novels Metroland, Flaubert’s Parrot, a History of the World in 10 ½ Chapters, and England, England*. Englanninkielisen kirjallisuuden väitöskirja. <http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/3/12610310/index.pdf>. Tarkistettu 29.10.2014.
- SEMENENKO, ALEKSEI 2004: ”Quentin Tarantino’s Milk Shake: On the Problem of Intertext and Genre.” Teoksessa *Intertextuality and Intersemiosis*. Toim. Marina Grishakova ja Markku Lehtimäki. Tartto: Tartu University Press. s. 134–150.
- SINISALO, JOHANNA 2004: ”Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälteenä. Näkemyksiä fantasiasta lajityyppinä.” Teoksessa *Fantasian monet maailmat*. Toim. Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi ja Urpo Kovala. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu. s. 11–31.
- ŠKLOVSKI, VIKTOR 2001: ”Taiteesta – keinona.” Suom. Timo Suni. Teoksessa *Venäläinen formalismi. Antologia*. Toim. Pekka Pesonen ja Timo Suni. Helsinki: SKS. Alkuteos ilm. 1917.
- TIFFIN, JESSICA 2009: *Marvelous Geometry. Narrative and Metafiction in Modern Fairy Tale*. Detroit, Michigan: Wayne State University Press.
- TODOROV, TZVETAN 1975: *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Käänt. Richard Howard. Ithaca, NY: Cornell University Press. Alkuteos ilm. 1970.
- TOLKIEN, J.R.R. 2002: ”Saduista.” Teoksessa *Puu ja lehti*. Suom. Vesa Sisättö. Helsinki: WSOY. s. 13–108. Alkuteos ilm. 1947.

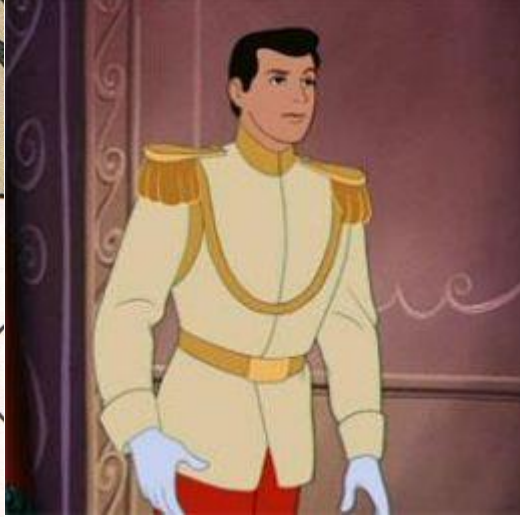
- TURK, TISHA 2011: "Intertextuality and the Collaborative Construction of Narrative: J. M. Coetzee's *Foe*." *Narrative* 19:3. s. 295–311.
- VARIS, ESSI 2013: *A Frame of You: Contruction of Characters in Graphic Novels*. Kirjallisuuden lisensiaatintutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- WAUGH, PATRICIA 1984: *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Lontoo & New York: Routledge.
- VERMEULEN, TIMOTHEUS & ROBIN van den AKKER 2010: "Notes on Metamodernism." <http://aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/5677/6304>. Tarkistettu 15.1.014.
- WILLINGHAM, BILL 2010: "The Land of LAF." Esipuhe teoksessa Mike Carey, *The Unwritten 1: Tommy Taylor and the Bogus Identity*. New York: Vertigo DC Comics.
- WOLF, WERNER 2013: "'Unnatural Metalepsis' and Immersion: Necessarily Incompatible?" Teoksessa *A Poetics of Unnatural Narrative*. Toim. Jan Alber, Henrik Skov Nielsen & Brian Richardson. Columbus: Ohio State University Press. s. 113–141.
- WOLFE, GARY K. 2011a: "Preface." Teoksessa *Evaporating Genres. Essays on Fantastic Literature*. Toim. Gary K. Wolfe. Middletown, CT: Wesleyan University Press. s. vii–xii.
- WOLFE, GARY K. 2011b: "Evaporating Genres." Teoksessa *Evaporating Genres. Essays on Fantastic Literature*. Toim. Gary K. Wolfe. Middletown, CT: Wesleyan University Press. s. 18–53.
- ZORAN, GABRIEL 1984: "Toward a Theory of Space in Narrative." *Poetics Today* 5:2. s. 309–335.

## KUVALIITTEET

Kuvaliite 1: esimerkkejä *Fables*-teoksen ja Disney-animaatioiden tavoista esittää satuhahmojen ulkonäköä:



Prince Charming (*F4*, 168)



Prinssi (*Tuhkimo*, Disney 1950)

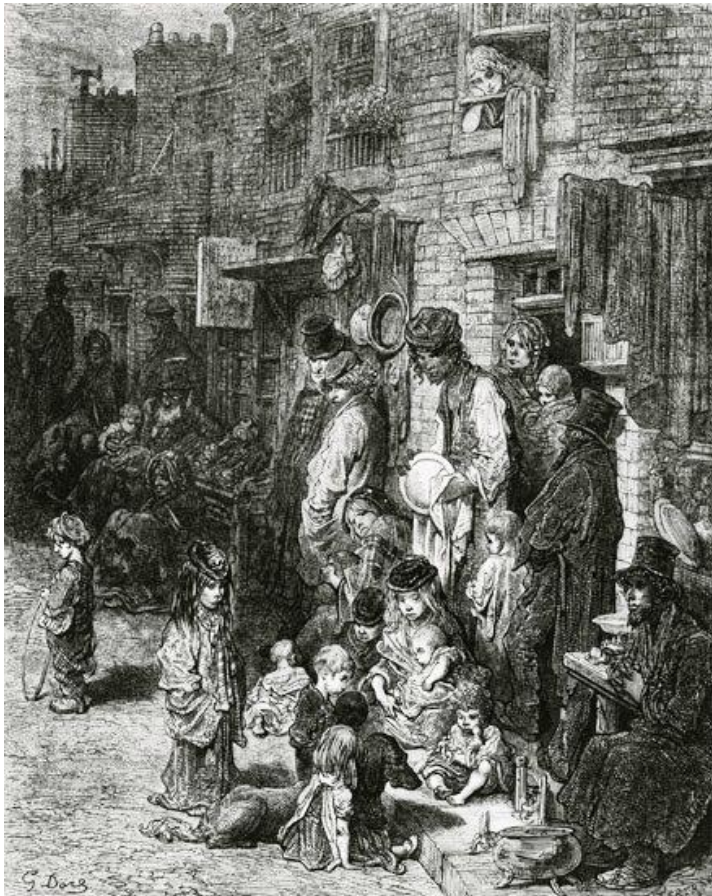


Beast (*F4*, 192)

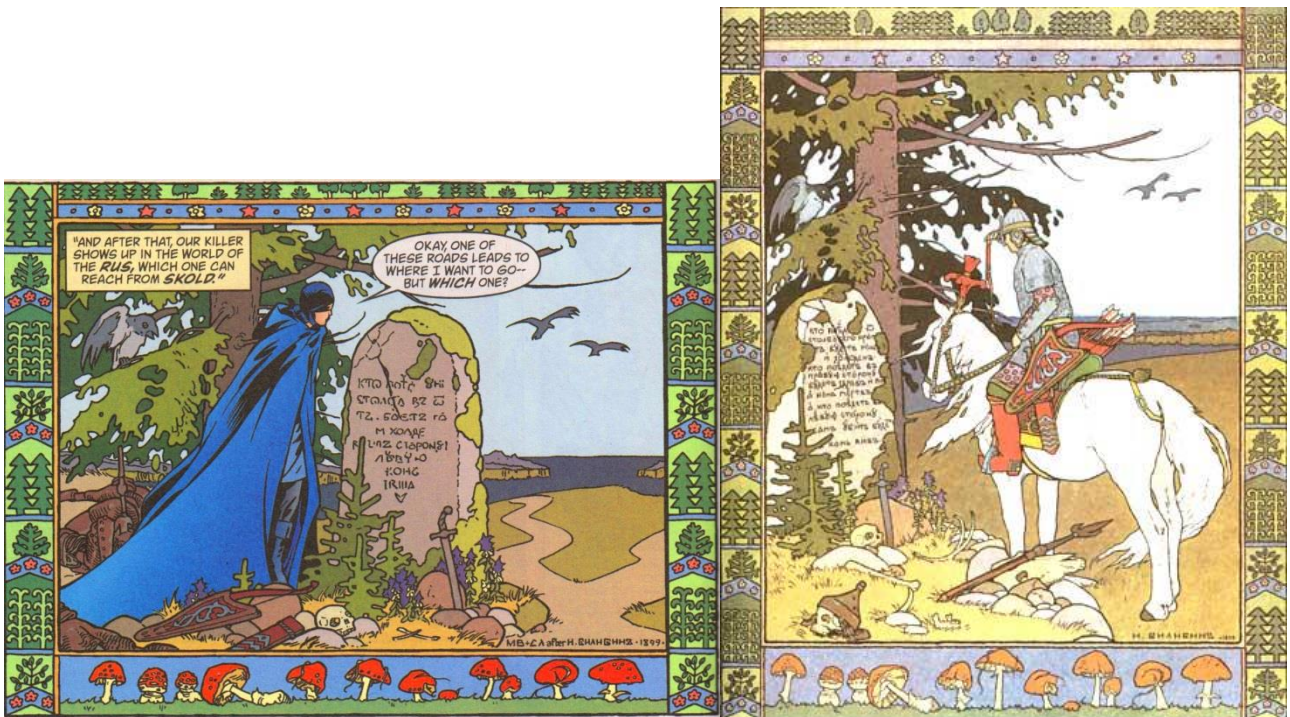


Hirviö (*Kaunotar ja Hirviö*, Disney 1991)

Kuvaliite 2: *Our Mutual Friend* -maailma (U3, 2, 23) ja Gustave Dorén piirros “Wentworth Street, Whitechapel” (1892).



Kuvaliite 3: Rus (F6, 84), Ivan Bilinin kuvitusta satuun ”Ivan, tulilintu ja harmaa susi” (1899) sekä Viktor Vasnetsovin maalaus ”Ritari tienhaarassa” (1878)



Kuvaliite 4: The Adversary (F6, 110), The Lich King videopelistä *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* (2008) ja Sauron Peter Jacksonin *Fellowship of the Ring* -elokuvasta (2001).



Kuvaliite 5: Tom Taylor katoaa *Moby Dick* -maailmaan (U4, 2, 8).

